Role & Roll RPG

メタルヘッドエクストリーム

高平鳴海／F.E.A.R.

新紀元社



Role & Roll RPG

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

高平鳴海／F.E.A.R.

新紀元社



カバーイラスト：米村孝一郎


Role&Roll RPG
メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME
高平鳴海／F.E.A.R.
新紀元社


Role &Roll RPG
メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME
高平鳴海／F.E.A.R.
新紀元社


子供の頃、
正義の味方に
憧れたことはあるかい?
へ?
……なによ
こんな時に
俺は
あるよ
地球を守る
5人の戦士
原色のコスチュームに
巨大ロボ
ふっ
古代のムービーだよ
大流行で、さ
山のように続編が
あるんだぜ



だいたいさ、響きがいーよね
正義の味方
いいねぇ 敵にしてはこれ以上の 光栄はないね
善悪二元論なら どうみても 俺たちが悪だしな
うぉ カルロス一週間 ぶり!?
すまんな 通信の安全性に 不安があってね
私が暗号化しておきます
ライプニッツ 増量した脳の調子は どうだ？
ああ、もう大丈夫！ オールOK！
おかげさまで
そりゃよかった お前さんが今回の 勝負の要だからな
つーかさ、カルロス……今回の 仕事は正直……
あの東洋人も いまいち 信用できないし……

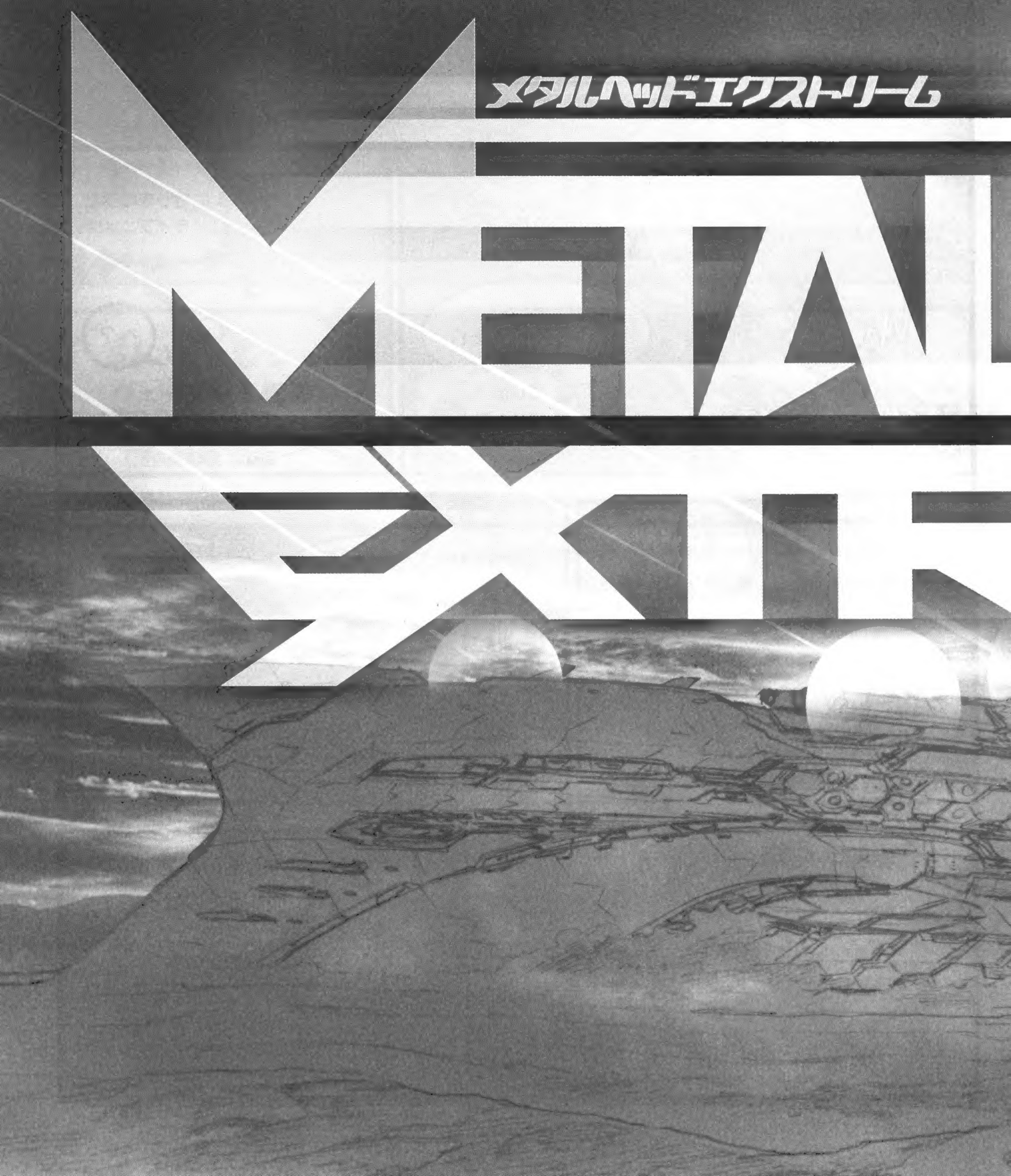

信用はいいから
仕事はしてくれ
うあっ
カルロス？
ギルドから最終的な
許可が下りた
これで君たちが
これからやるのは
テロでなく戦争だ
ははっ（笑）
ありがたいね
ははは……
いやまぁ、わかっていたけど
はじまっちゃいますな
たった5人の
戦争が……さ
147時間前なら
違約金を払って
降りれたんだがな
だれが
降りるかよぉ!!
FUCK!!
その意気だ
ライプニッツ
本来、遠隔援護の
お前をそこに
配置した甲斐がある
この計画は
君たちの誰が
欠けても
成功はしない
ライプニッツ君を
そこに配置したのも
カルロスが山頂にいるのも
彼女の見た
ビジョンにタイミングを
合わせるためだ
その瞬間にしか
奴らに隙はない



ゴゴゴゴゴゴゴゴゴ
ゴゴゴゴ
巨象とノミの戦いだ
5人 VS ヴェーダ地上艦隊
打ち合わせどおり 我々はゴールで待つよ
あとはよろしく


はっ！
お気楽なこって!!
ぼやくな
ぼやくな
体張ってるだけ
マシなフィクサーだ
やっぱりアタシ、
アイツは信用できない
でしょ
でしょ？
フランソワーズ・マラコイデス
Bクラスブロックバスター
27歳　ネオ・アップル出身
さっきの話だ
ライプニッツ
へ？
マサシ・A・ライプニッツ
Bクラスネットライナー
30歳　テキサナ出身
ほら、正義の味方の
話だよ
どうした？
警備機(ドローン)は襲って
こないぞ？
……
【泳ぐ鳥II】スティレット
Aクラスハスラー
推定20代後半　ミレニアム東京出身
今、見えたの
この勝負……
私たちの……
……
アルファ　4th
イノセント
？歳　？出身
俺たちが悪だって
言ったよな？
ありゃあ
間違いだ……
正義の味方
ってのは——
ピ ピ ピ ピ ピ
カルロス・V・サンチアゴ
Aクラスバウンサー
52歳 リオ=ブエノス出身

——勝ったヤツのことを
言うのさ





Special Thanks

Contents

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

最初にお読みください

ようこそ、22世紀へ。このルールブックでは、あなたが荒廃した世界を駆け抜ける“ハンター”となって活躍するためのルールと世界観、そして手引きを紹介する。まずはかならず本稿を一読していただきたい。

鋼鉄と硝煙の未来世界へようこそ

本書について

本書はテーブルトークロールプレイングゲーム（以下、TRPG）という遊びのルールブックである。TRPGは全参加者のコミュニケーションを通じて、物語を作っていく遊びだ。

特に、本書『メタルヘッド エクストリーム（以下MHE）』では、大崩壊によって荒廃し、再生の課程にある西暦2170年代の地球を舞台に生きるプロフェッショナルであるハンターたちの物語、サイバーパンク、サイバーアクションなどと呼ばれる娯楽性、活劇性の高いジャンルを題材としている。

『MHE』は極めて面白いゲームだが、より面白く遊ぶために必要なことがある。それはすべての参加者に、“このゲームを楽しもうという気持ち”を持ってもらうことである。以降のあらゆるルールやデータは、全参加者が“このゲームを楽しもうという気持ち”を持っているという信頼を前提として書かれている。

TRPGとは

前述したように、TRPGとは参加者たちすべてによるコミュニケーションによって進行する遊びである。つまり、『MHE』を本当の意味で楽しむためには、最低でもふたりのゲーム参加者が必要となる。

これらの参加者のうちひとりがゲームマスター（以下、GM）と呼ばれる役割を受け持つことになる。ここでは、GMは映画における脚本や監督、コンピュータゲームにおけるソフトウェアに当たるとだけ思ってもらいたい。

TRPGの流れ

TRPGは、主にGMとプレイヤーとの会話によって進行するゲームである。

GMは、プレイヤーたちが遊ぶためのシナリオをゲーム前に用意することが必要だ。『MHE』を最初に遊ぶために作られたシナリオがP316から掲載されている。GMがシナリオを自作する場合の形式や必要な情報についてなども、こちらを参考にしてほしい。

シナリオといっても、映画やドラマなどの脚本とは違う。TRPGのシナリオとは、プレイヤーが遭遇し、解決すべきトラブルやイベントが書かれたシノプシスに近い。

プレイヤーは、自分が担当するキャラクターをプレイヤーひとりにつきひとり作成する。これはプレイヤーキャラクター（以下、PC）と呼ばれ、シナリオを解決する者であり、これから創られる物語の主人公となる。

そして、物語が始まるのだ。

PCたちは事件に遭遇し、その事件の最中でさまざまな行動を行なっていく。それは誰かを助けることであったり、危険な罠や悪漢の攻撃をくぐり抜けることであったり、さまざまだろう。

GMは、PCたちが直面している情景を解説し、演出を行なう。この時、映画や小説なら観客としてその情景の結果が出るのを待てばよい。だが、TRPGには映画や小説などとは決定的に異なる部分が存在する。PCたちを通じて、プレイヤーたちが状況に反応し、結果を決めていくことだ。ただ見ていれば物語が進行し、結末を迎える他の娯楽とは、この点が明確に異なっている。

GMから伝えられた状況に、どのような反応を返し、行動し、決断していくかはプレイヤーが決定しなければならない。プレイヤーは自分のPCならばどう反応するのか、考えるのかを想定し、状況に答える。その世界の中に存在するもうひとりの自分として、自分の担当するPCの行動を決定し、GMに告げるのだ。

このPCの反応に対して、GMはその場の状況に照らし合わせ、その状況の変化をPCに伝える。

GMが担当するキャラクター（これをノンプレイヤーキャラクター、以降NPC）とPCが会話していたのならば、そのNPCの返答として反応を返すということになる。

このようなやりとりは、極めて濃密で刺激的である。なぜならGMはコンピュータではないし、シナリオはソフトウェアではない。NPCは地球に生きる人間であり、その性格や考え方も多岐にわたる。PCの方も相手にあわせた対応を考えなければならないだろう。

PCが取った行動が正否を問わなければならないものであった場合は、ダイスを振って行動がうまくいったかどうかを判定する。

そういった行動の結果、プレイヤーは状況を変化させ、新しい状況を生み出していく。

このやりとりの繰り返しがそのまま物語となる。あなたたちは世界で唯一無二の物をその場で創っていくのだ。これを繰り返し、物語にひとつの幕切れを得たところで、GMがゲームの終了を宣言する。この1回のプレイのことを、セッションと呼ぶ。

TRPG、その本質

これまでの解説でも取り上げているが、TRPGはその本質として完成型を持たないゲームであると言える。仲間を集め、セッションを行なっても、その時々によって、このゲームはまったく違った姿を見せるはずだ。どんなによくできたコンピュータゲームであっても、TRPGほどの広がりは持たない。これこそが、人が人と遊ぶというコミュニケーションを主題としたゲームの力だ。人の想像力(創造力)に果てはない。

あなたのその仲間が楽しもうとする限り、このゲームはあなたたちに応え続けるだろう。

メタルヘッド エクストリーム

本書は、21世紀末に大量に使用されたNBC兵器や天変地異によって荒廃し、環境の再生が軌道に乗り始めた2170年の地球において、ハンターと呼ばれるプロフェッショナルたちの冒険物語を扱うものだ。

それに必要な設定や背景、ルール、データが本書に収められている。まず内容を簡単に理解するため、用語を説明しよう。

ハンター

このゲームで作成されるPCは単なる一般人ではない。ハンターと呼ばれる、凄腕のプロフェッショナルたちである。

彼らはハンターズギルドと呼ばれる中立組織に属し、独立独歩の立場で活動するトラブルシューターである。同時に、ハンターズギルドの上位組織であるユニオンの分裂によって、ギルドとは袂を分かち、世界の脅威となったハンター集団、ヴェーダと戦っていくヒーローたちなのだ。

ハンターたちはクラスという形で複数のタイプに分かれている。それでは、簡単に各クラスを解説する。

▼ランドブラスター

それは荒野を駆ける鋼の騎士。この世界に存在するさまざまなメカニックを手足のように使いこなす、凄腕のドライバーたちだ。その存在は、荒廃したこの世界をつなぐ一本の綱となっている。

▼ネットライナー

今や生活と完全に重なりつつある電脳世界サイバースペースを自由に駆け抜け、プログラムを駆使しネットワークを支配する卓越したコンピュータ使い、それがネットライナーだ。電脳化が世界全土を覆い始めている現在、彼らの比重は極めて重い。

▼バウンサー

サイバーパーツと呼ばれる体内に埋め込む機械で自身を強化し、超越的な戦闘能力を誇るハンターをバウンサーと呼ぶ。彼らは一騎当千の戦士であり、常人なら持ち上げることも困難な重火器を軽々と振り回す。

▼ハスラー

ハスラーの定義は難しい。彼らはカタストロフ前の遺跡から貴重な遺物を発掘するトレジャーハンターであったり、賞金首を追う賞金稼ぎであったり、ハンターのチームをまとめるリーダーのこともあり、そしてそのすべてですらあることもある。もっとも万能に近いヒーロー、それがハスラーだ。

▼イノセント

科学を超えた力というのは存在する。イノセントはそういった不可思議な力を使う者たちのクラスであり、対外交渉を担当とするハンターのクラスでもある。常識外の知覚能力や電子回路への干渉能力など、彼らの存在は常識的な前提をことごとく覆し、また彼らの言葉は多くの人の心を揺るがせる。

本書の読み方

『MHE』はTRPGのルールブックである。本書は大きく6つのパートに分かれている。

プレイヤーセクション

本章には、あなたの分身となるキャラクターの作成ルールとキャラクターを表現するためのデータで構成されている。

ルールセクション

本章のページはキャラクターの行為が成功するかどうかを決定する行為判定ルールをはじめとしたルールについて掲載されている。

ワールドセクション

この章には、PCたちが活躍することになる、この『MHE』の背景世界についての説明が書かれている。

ゲームマスターセクション

このセクションでは、『MHE』を遊ぶGMのためにルールの補足と解説が書かれている。

シナリオセクション

1本のシナリオが収録されている。このシナリオは本書を用いて最初に行なうセッションで使用することを想定している。これを遊ぶことで、『MHE』の遊び方を知って欲しい。

アペンデックス

ここにはプレイに役立つチャート類や索引が掲載されている。

ゴールデンルール

『MHE』はゲームの参加者全員が協力してひとつの物語を創るゲームだ。そして、その物語の生まれる過程、そして物語そのものを楽しむゲームである。

GM

GMは、『MHE』におけるホストプレイヤーであり、ゲームを監督し、採決する権限と義務を負う。

GMの権限

このゲームをプレイする際、GMに次の権限と能力を与える。ただし、これらの能力、および権限はすべて、参加者全員の楽しみのために用いられねばならない。GMはできる限り正しいルールを尊重し、誰に対しても公平なルール適用と裁定をお願いしたい。

◆ルールの裁定と決定

TRPGはいってみれば、会話によって成立するバーチャルリアリティである。本書には、2170年の地球で発生するであろう出来事についての解決方法をルールという形で記述している。もっとも、ルールでは規定されていない事態も発生するだろう。

GMは、そのようなルールに記述されていない点や、ルールが複数に解釈できる場合などについて、どのように裁定するかを最終決定する権利を持つものとする。

また、ルールを変更、もしくはルールを採用しないことを決定してもよいものとする。

その際の判断基準は、次の通りである。

▼その場の雰囲気に合っているか？

このゲームが扱う状況は、シナリオによって大きく異なる。メガ＝シティの中で情報を集めるために活動することもあれば、カタストロフ前の遺跡でミュータントと戦闘することもあるだろう。また、同じシナリオであっても、遊ぶプレイヤーが違えば異なった状況が生まれ得る。

したがって、その場の雰囲気にもっとも適合すると思われる結果を採用するのが望ましい。

▼プレイヤーにとって有利か？

判断に迷った場合は、プレイヤーが有利になるよう解釈し、それを採用するとよいだろう。

TRPGはプレイヤーとGMが対決するゲームではない。多くの場合、プレイヤーの成功や勝利は、GMの成功につながるものなのだ。TRPGとは、GMとプレイヤーの協力によって行なわれるゲームなのである。

◆結果の棄却

GMはみずからが確認していなかったり許可していない判定やダイスロールの結果を棄却し、振り直させることができる。

◆結果の決定

GMはみずからが行なう（NPCの）判定の結果を、ダイスを振らずに自由に決定することができる。ダイスロールが必要であっても、省略してもよい。

ルールを間違えた

GMも人間である。人間である以上、過ちは犯す。ルールの適用を間違えた場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従って処理すること。

この時、すでに適用した結果については、時間を巻き戻したりして変更すべきではない。

たとえば、戦闘終了後に武器のデータやルールの適用をやり直してはならない。

いったんルール適用を巻き戻してしまえば、以後その処理が基本となってGMの権威を失わせることになるだろう。それは、ゲームの有名無実化を招き、各々のプレイヤーが好き勝手にルールを判断し、変更するようになるだろう。

我々は、その結果、ゲームがつまらなくなると考えている。つまらないゲームは遊ばない。当然の選択だ。そして、ゲームが遊べなくなることは、全員にとって不利益であるはずだ。

ゲームの勝敗

多くのゲームには、終了条件とプレイヤーの勝敗を決定するルールが存在する。多くのゲームにおいて、勝利することはそのゲームをプレイする目的である。しかし、TRPGはその例外に当たる。プレイヤーとGMの間に対戦の構造はなく、勝者という概念でプレイヤーやGMが語られることはない。

では何を目的としてTRPGで参加者は集うのか。それは楽しむためである。友人たちと集うその場が楽しい（楽しいことを期待している）からだ。

あなたが楽しもうとするならば、このゲームはその楽しい時間を後押しすることだろう。

だから、より楽しむものがこのゲームにおける勝者であるということもできる。

端数の処理
『MHE』では、なんらかの計算を行なった結果として、端数が発生したなら、それらはすべて"切り捨て"とする。特記がある場合はそちらに従うこと。

三人称
本書では、性別を特定しない三人称やその他の性別の意味を用いる単語を彼、あるいは彼らで統一している。これは文章の可読性を重視したもので、性差別などの意図はまったくない。

固有名詞
本書に登場する、人物、団体、宗教、地名、国家などはすべて架空の存在であり、実在する、もしくはかつて実在した歴史上の人物、団体、宗教、地名、国家などとは一切関係がない。また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的を持って書かれたものではない。

ダイスの読み方
『MHE』では、判定やダメージなど乱数要素を表現するために多面体のサイコロ（ダイス）を使用する。

使用するのは10面体のダイスである。10面体のダイスは、本書を購入した場所か、ゲームショップなどで販売されているはずだ。

続いてダイスの読み方について解説を行なう。

◆D10
D10とだけ書かれていた場合は､10面体ダイスをひとつ振って、静止したダイスの一番上に書かれている数字を使用することを意味する。数字が0であった場合、『MHE』では原則としてゼロとして扱うが、10として数値を求めることもある。そのような特記がある場合はそちらに従うこと。ちなみにDはDiceのDだ。

◆D100
D100と書かれていた場合は、10面体ダイスをふたつ振って（できれば色違いのものが望ましい）、静止したダイスの一番上に書かれている数字を使用し、一方を10の位、一方を1の位として使用する。この時、ダイスを振る前にどちらのダイスを10の位として、1の位として使用するかを宣言しておかねばならない。『MHE』ではD100を振ったさい､10の位で振ったダイスが0であった場合はそのままゼロとするが、例外として10の位と1の位が両方とも0であった場合は、結果を100とする。

ROC（ロック）
ROCとはRoll Or Choiceの略で、表の振り方として使用されることがある。これはダイスを振ってもよいし、項目を直接選択してもよいことを意味する。もちろん、ロールを行なった後に、項目を選択し直してもよい。ROCとなっている表の多くは振り直しても問題がないことが多い。納得ができるまで振り直すこともできるが、振ってみて違和感を感じるようなら、選ぶべき項目があなたのなかに漠然と存在している可能性が高い。感覚に任せて表から選択するのもよいだろう。

また、表においてダイス目では出ない数値に項目が存在する場合は、直接選択しなければその項目を選べないことを意味している。

表記形式
『MHE』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

- **アビリティ、MV、ACL、BRKは【 】**
  例:【STR】、【SUV】
- **マニューバ、パンドラは《》**
  例:《二刀流》、《トール》
- **計算式、およびゲーム用語として使用する言葉は［ ］**
  例:［ターン］、［行動済み］
- **武器のダメージ属性は〈 〉**
  例:〈物〉50

プレイするために準備する物
『MHE』を遊ぶためには、次のようなものを用意する必要がある。

①ルールブック
本書のこと。最低1冊、できればプレイヤーも自分用のルールブックを持っていることが望ましい。

②１０面体ダイス。
基本的に2個あればよい。10の位がわかるように色違いが望ましい。

③筆記用具
消しゴムとシャープペンシル、メモ用紙など。各プレイヤーごとに持参すること。

④ポーン
キャラクターの相互の位置関係などを示すために使用する駒をポーンと呼ぶ。プレイヤーの人数+敵の表示用にいくつか必要となる。

⑤シート類のコピー
本書に掲載されているシート類をあらかじめコピーしておく必要がある。コピーする物、枚数は以下の通り。

- **キャラクターシート**：プレイヤー人数分
- **ビジネスシート**：1枚
- **セッションシート**：1枚
- **TRSシート**：GMがそのシナリオ中にTRSを必要とする枚数（予備に1、2枚余分に用意してもいいだろう）

STAFF

ゲームデザイン

高平鳴海
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ

ディベロップメント

鈴吹太郎
遠藤卓司

システムデザイン

三輪清宗
小太刀右京

編　集

梶原佳介
田中信二

ライティング

[illegible]大
鶴岡貴貴
[illegible]信[illegible]

カバーイラスト

米村孝一郎

サンプルキャラクターイラスト

狭間光明

コミック

井上純弌

イラスト

石田ヒロユキ
時輪旅孔
見田航介

デザイン・DTP

株式会社アークライト
　柳生詳史
　出口[illegible]帆子
　熊谷まさみ
安田デザイン制作所
　安田稔

テストプレイ

神谷真
泉田守
亀本琢矢
Ka[illegible]&M
佐藤正治
突撃三士

スペシャルサンクス

Team AGARUTA
チャクラ[illegible]
株式会社ホビージャパン



PLAYER SECTION

キャラクターの作成

ゲームをプレイするためには、プレイヤー自身の分身となるプレイヤーキャラクター（PC）が必要だ。PCは危険な22世紀へのパスポートであり、物語の主人公であり、もうひとりのあなたなのだ。

キャラクター
キャラクターとは、登場するプレイヤーの分身であるPC、およびPCに関わることになるすべてのNPC、PCの敵となるエネミーなど、ゲームに登場するすべての人物とそれに類する存在を指す言葉である。

NPCの作成
NPCの作成についてはP287で解説している。

ハンターユニオン
ハンターたちを登録、育成している組織。ハンターを実際に管理し、仕事の斡旋などを行なっている組織である"ギルド"の上位組織である。ユニオンについてくわしくはP232を参照すること。
なお、ヴェーダ所属のハンターはPCとしてプレイできない。

キャラクターのコンバート
もしあなたが以前の『メタルヘッド』シリーズをプレイしていて、その時に作ったキャラクターで新たに『MHE』を遊びたい場合、そのキャラクターのハンターランクに相当する高ランクハンターとしてキャラクターを作り直すのがいいだろう。
高ランクハンターの作成法については、P297に解説されている。

キャラクター作成について

『MHE』ではキャラクター（*）に大きく分けてPC、NPCの2種類がある（*）。ここではプレイヤーが受け持つキャラクターであるPCの作成ルールについて説明している。

『MHE』におけるPCは、基本的にハンターユニオン（*）に所属するハンターと呼ばれるプロフェッショナルたちだ。彼らは優れた技量と誇りを持っている（*）。

キャラクターの作成方法には"クイックスタート"と"コンストラクション"の2種類が存在する。各プレイヤーはGMの指示にしたがって、どちらかの方法でキャラクターを作成すること。

クイックスタートは、時間もかからないし面倒な計算もない。プレイヤーが、『MHE』を初めてプレイする場合や、プレイ時間が限られている場合に向いている。

コンストラクションは、参照する項目やデータが多いため、ルールに慣れたプレイヤーがじっくりと作成する場合に向いている。

まずクイックスタートから説明しよう。

クイックスタート

クイックスタートとはP020から掲載されている10種類のサンプルキャラクターから選択して、これにライフパスや性別、年齢、そして名前といったパーソナルデータを肉づけしてPCを完成させる方法である。

クイックスタートの最大の利点はキャラクター作成にかかる時間の短さである。サンプルキャラクターではすでに能力値やスキル、使用する武器や防具、メカニックなどのデータが決定されているため、プレイヤーがキャラクターのデータをルールブックから検索し選択および決定する必要がない。よって、自分専用のルールブックがなくてもキャラクターを作成できるのだ。

プレイヤー、もしくはGMが『MHE』を初めて遊ぶ場合やプレイ時間に余裕がない場合などに採用することをお勧めする。なお、自分専用のルールブックを持っていないプレイヤーには、クイックスタートでキャラクターを作成させること。

クイックスタートによるキャラクター作成はP018から解説している。

コンストラクション

もうひとつのPC作成方法であるコンストラクションは、クイックスタートとは逆に、ハンタークラスやスキル、マニューバ、武器、防具、メカニックなど、ゲームで使用するあらゆるデータをプレイヤーが決定する。

よって、自分のPCにどのような役割が求められていて、持っている能力をどのように活かせばよいのかわかる程度には、『MHE』のルール、データ、そして22世紀のフロンティアに慣れている必要がある。

もちろん、参照するデータやページなども多岐に渡るため、自分用のルールブックが必要だし、作成には時間もかかる。

コンストラクションは、じっくりとキャラクターを作成できる場合に、有効なキャラクター作成だ。

電話やインターネットを介して、GMと相談しながらじっくりと作り込みたい場合や、あな

たがキャラクターを作り込めるような時間の余裕があるプレイ環境にある場合に有効である。
　コンストラクションによるキャラクター作成はP046から解説している。

GMからのオファー

　キャラクター作成で重要なのは、作成の方法論ではない。作成されたキャラクターがきちんとシナリオで活躍できるかどうかである。2時間かけてがんばって強いキャラクターを作成したが、実際のセッションでは居場所がないのでは、意味がないというわけだ。そのため、キャラクターを作成する前にGMと今回のセッションで使用するシナリオでどのようなキャラクターが必要とされているのかを打ち合わせる必要がある。

用意するもの

　それでは実際にキャラクターを作成しながら、作成のルールについて解説していこう。カバー裏のキャラクターシートのコピー、そのシートにデータを書き込むために筆記用具とダイスをふたつ用意しておいてほしい。

キャラクター作成手順

クイックスタート（P018）
- サンプルキャラクターの選択
  データを書き写す

コンストラクション（P046）

パーソナルデータの作成（P040）
- ライフパスの決定
  出自→出自によるスキル修正の決定
  経験→経験によるスキル修正の決定
  前歴→前歴によるスキル修正の決定
  邂逅→コネクションの決定
- 性別、年齢、名前などの決定

完成

ラリーカンパニー日誌：ハンターの誕生

　もっとも宇宙に近いメガ＝シティ、テキサナシティ。ここにオフィスを構えるラリーカンパニーはハンター業界じゃちょっとした老舗だ。伝説のネットライナー、ラリー＝本間が立ち上げてからもう20年以上。
　今日もこのオフィスを、夢と希望、そして野心にあふれた若者が門をくぐる。彼の名前はジェイク･モーティマー。ハイスクールを出たばかりの少年であった。

　彼はみずからが進む道を問われて、しばし悩んだ。シティからシティへ旅するランドブラスター、電子情報の海を支配するネットライナー、戦闘のプロであるバウンサー、異能の力をあやつるイノセント。どれもが魅力的だ。だが、彼は熟考の末、ハスラーになることを選んだ。何でもできるというイメージが、彼のハンター観に合致していたからだ。
　ジェイクは自分の人生を振り返った。彼の出自は「ダウンタウン」。メガ＝シティではあまり育ちのよくない地区の生まれだ。そのため彼は、〈土地カン〉にボーナスを受けることができる「都会育ち」という特徴を手に入れた。このことから、彼が生粋のテキサナ南部人であることが類推できる。
　彼の前歴は存在しない。職歴を経る前にハンターの道に飛び込んだからだ。つまり今から仕事をするのだが。ともかく彼の前歴は「ハンター」だ。彼は任意のスキルに＋5のボーナスを得ることができる。ジェイクは少し悩んで〈小火器〉に＋5することにした。拳銃やライフルならば、あらゆる局面で活用できるだろう。
　ジェイクの経験は「修行」だ。彼は強くなりたいと考え、常に自分の腕を磨き続けてきた。ハイスクールの不良少年の間では彼の右に出る者はいなかった。きっと、若手ハンターの間でもそうだろう。……たぶん。いずれにせよ、彼のパーソナルクエストは「最強」だ。最強を目指し続けることによってのみ、ジェイクは自分が自分であることを感じていられるのだ。
　さて、最後に彼の邂逅、すなわち出会った人々を見てみよう。感情は「あこがれ」で対象は「マイケル･キャラハン」だ。少し考えて、ジェイクは昔小学生の頃にこの伝説のハンターのサインをもらったことがあることにした。サインしてもらった野球帽は今でも大事に持っている、ということにしよう。その出会いが、ジェイクをハンターへの道へ進ませたのだ。

　こうしてジェイク・モーティマーはハンターとしての第一歩を踏み出した。果たして彼の進む未来にはどのような冒険が待ち受けているのであろうか。

クイックスタート

この項では、すぐに『MHE』にアクセスするための完全なデータを備えたキャラクターを10名、それぞれ用意した。これらのキャラクターを使うことで、面倒な手順なしにすぐにでも冒険を始めることができるだろう。

サンプルキャラクター

クイックスタートは、『MHE』を"すばやく""楽しく"遊んでもらうというコンセプトから開発されたキャラクター作成方式だ。

そのため、GMの解説、指導で十分作成し、遊べるように、クイックスタート用にキャラクターのひな形として、サンプルキャラクターが10体用意されている。これらを選択して、キャラクターを作成することになる。

クイックスタートの手順

クイックスタートでは、次の手順でキャラクターを作成していく。プレイヤーは基本的には、GMの指示にしたがっていればよいだろう。

①サンプルキャラクターの指定
②サンプルキャラクターを選択する
③データを書き写す
→パーソナルデータの決定（P040）へ

サンプルキャラクターの指定

クイックスタート最初の手順として、シナリオで使用するサンプルキャラクターについて指定をGMから受けることになる。

GMは、シナリオの内容を考えて、プレイヤーが選択できるサンプルキャラクターを予定されているプレイヤーの数だけ指定すること。

このとき、GMはセッショントレーラー、カンパニーハンドアウトといった選択の材料を提示するとよいだろう。

それらの効果的な使用法に関しては、P313を参照すること。

サンプルキャラクターを選択する

プレイヤーは他のプレイヤーと相談して、GMの指定したサンプルキャラクターの中から、サンプルキャラクターをひとつ選択すること。

選択の基準はさまざまだ。それほど深く考え込む必要はない。遊んでみたいキャラクターを選べばよい。おのおののサンプルキャラクターに書かれている背景やデータ、GMの指示したセッショントレーラーなども選択の助けになるだろう。イラストが好みだ、依頼内容にイメージが合致している、主役っぽい、などなど選択の理由はなんでもよい。遊んでみたいと思うことが重要だ。

データを書き写す

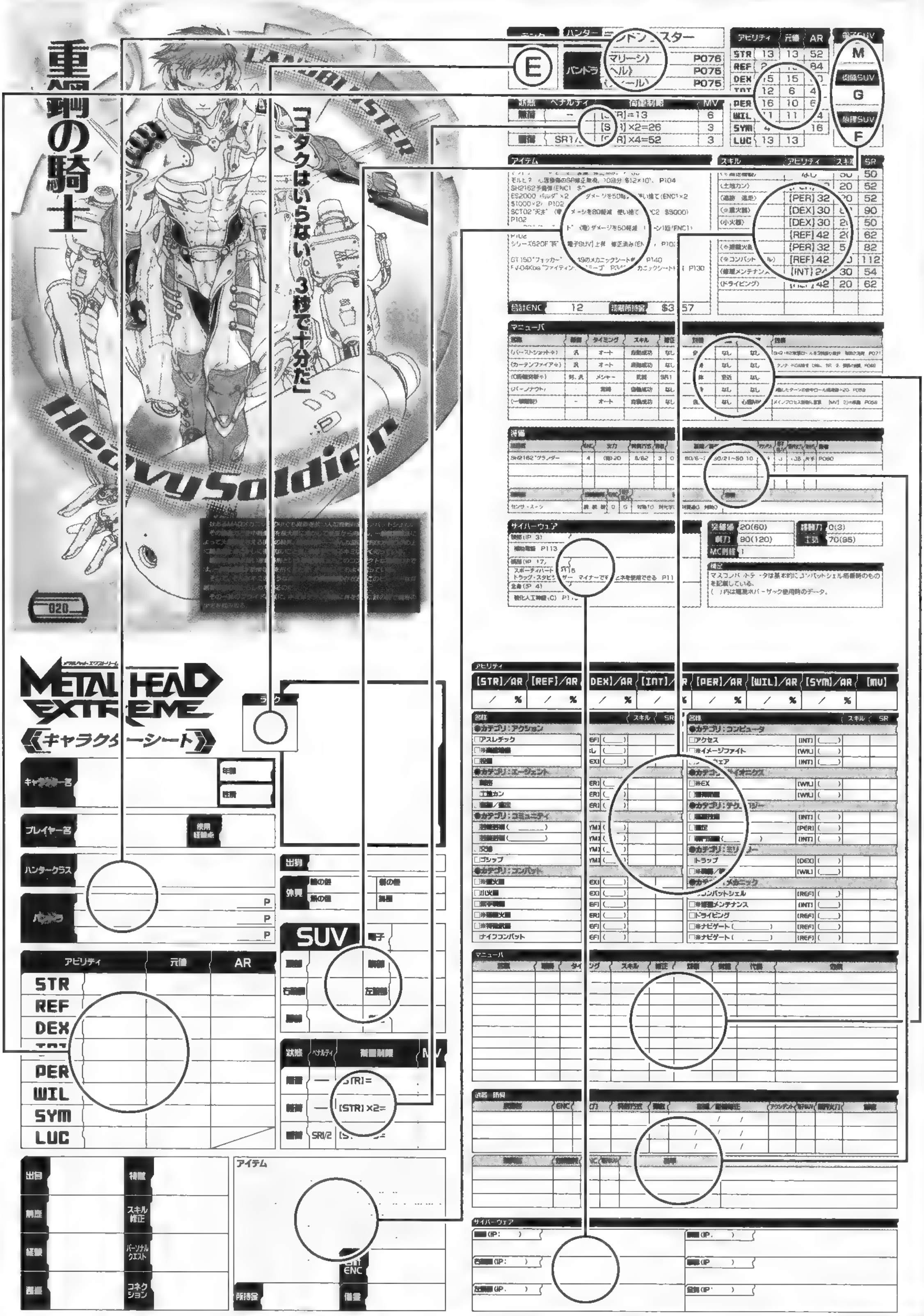
使用するサンプルキャラクターが決定したら右ページの書き写し例を参考にキャラクターシートにデータを書き写すこと。

パーソナルデータの決定

パーソナルデータとは、キャラクターの出自や経験、ハンターになるまでの前歴などの設定を表わすデータである。これらを決定することでキャラクターの設定、内面性について考える手がかりになるだろう。

データの記入が終わったら、P046に移ってパーソナルデータを設定する。

サンプルキャラクター書き写し例





数あるMADメカニックの中でも異彩を放つ人型機動兵器コンバットシェル。
[illegible]によって大打撃を与える現代の騎兵、戦場の華――そんな謳い文句はカタログの上に踊るおためごかしに過ぎないことを、乗り手であるキミはよく知っている。
[illegible]は、一瞬の油断が悲惨な死を招くことを、キミはとてもよく知っている。
そして、そんなキミのような命知らずの腕自慢の存在が、このピーキーな兵器を戦場の華たらしめているのだ。
[illegible]栄光を掴み取る。

ランク	ハンタークラス
E	ランドブラスター

パンドラ		
パンドラ	《マリーシ》	P076
	《ヘル》	P075
	《ティール》	P075

アビリティ	元値	AR
STR	13	13	52
REF	21	15	84
DEX	15	15	60
INT	12	6	48
PER	16	10	64
WIL	11	11	44
SYM	4	4	16
LUC	13	13	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
M	G	F

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=13	6 7
軽荷	―	【STR】×2=26	3
重荷	SR1/2	【STR】×4=52	3

アイテム

ドットサイト　SH2162に装備。修正済み。 P100
モルヒネ　心理損傷のSR修正無視。10回分($12×10)。 P104
SH2162予備弾(ENC1　$3)
ES2000"バルダ"×2　〈電〉ダメージを50軽減　使い捨て(ENC1×2　$1000×2)　P102
SCT02"天主"　〈電〉ダメージを80軽減　使い捨て(ENC2　$5000)　P102
Kva-33"インドラジット"　〈電〉ダメージを50軽減　1シーン1回(ENC1)　P102
シリーズ620F"萩"　【電子SUV】上昇　修正済み(ENC2)　P102

GT-15D"フォッカー"　P349のメカニックシート参照　P140
FV-04Kbis"ファイティング・アミーゴ"　P349のメカニックシート参照　P130

合計ENC	12	初期所持金	$3057

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈土地カン〉	【PER】32	20	52
〈追跡/逃走〉	【PER】32	20	52
〈※重火器〉	【DEX】30	60	90
〈小火器〉	【DEX】30	20	50
〈素手戦闘〉	【REF】42	20	62
〈※搭載火器〉	【PER】32	50	82
〈※コンバットシェル〉	【REF】42	70	112
〈修理メンテナンス〉	【INT】24	30	54
〈ドライビング〉	【REF】42	20	62
〈アクセス〉	[INT]24	50	74

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《バーストショット※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	SH2162攻撃ロールを3回振り選択。弾数2消費。P071
《カーテンファイア※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	スタンダードの対象を10体に。SR1/2。弾数4消費。P068
《0距離突撃※》	対、汎	メジャー	武器	SR1/8	単体	至近	なし	部位指定攻撃、装甲無視。至近、S射か格闘のみ可。P070
《バーンナウト》	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	移動したターンの命中ロール達成値+20。P059
《一撃離脱》	―	オート	自動成功	なし	自身	なし	心理MW	メインプロセス直後に宣言。[【MV】÷2]m移動。P058

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
SH2162"グランダー"	4	〈物〉20	S/B2	3	0~5:60/6~20:50/21~50:10	99	J	105	片手	P080

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
センサースーツ	胴、腕、脚	0	G	対物10　対光学0　対貫通0　対熱0	P098

サイバーウェア

頭部(IP:3)
補助電脳　P113

胴部(IP:17)
スポーティハート　P115
ドラッグ・スタビライザー　マイナーでモルヒネを使用できる　P115

全身(IP:4)
強化人工神経(C)　P116

突破値	20(60)	移動力	0(3)
戦力	90(120)	士気	70(95)
MC射程	1		

補足

マスコンバットデータは基本的にコンバットシェル搭乗時のものを記載している。
(　)内は簡易ホバーザック使用時のデータ。



荒野を駆けるプロの運び屋、それがキミだ。
[illegible]キミのようなタフな手合いが不可欠だ。
相棒のバギーを駆って、シティからシティへ、タウンからタウンへ、あらゆる物と人、時にはたった一通の手紙まで、依頼を請けたものならなんでも運んでのける。
無法の荒野でバンデットやミュータントに襲われることも日常茶飯事なら、ヤ[illegible]
それでもこの仕事がやめられないのは、人と人、世界と世界を繋いでいるというささやかな喜びをキミに与えてくれるからだ。その誇りを胸に、今日もキミは愛機と世界を駆ける。

ランク
E

ハンタークラス	ランドブラスター

パンドラ		
	《マリーシ》	P076
	《ヘイムダル》	P075
	《ヘルモード》	P075

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=12	6
軽荷	―	【STR】×2=24	3
重荷	SR1/2	【STR】×4=48	3

アビリティ	元値	AR
STR	12	12	48
REF	18	12	72
DEX	14	14	56
INT	12	6	48
PER	14	14	56
WIL	11	11	44
SYM	7	7	28
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
L	G	F

アイテム

ドットサイト　MPASに装備　修正済み　P100
MPAS予備弾（ENC2　$2）
ES2000"バルタ"×2　〈電〉ダメージ50軽減。使い捨て（ENC1×2　$1000×2）　P102
TDU15000　【電子SUV】上昇　修正済み（ENC1）　P102
110B"サイア"　P350のメカニックシート参照　P131

合計ENC　12　　初期所持金　$6473

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈土地カン〉	【PER】28	20	48
〈追跡／逃走〉	【PER】28	30	58
〈小火器〉	【DEX】28	20	48
〈素手戦闘〉	【REF】36	10	46
〈※搭載火器〉	【DEX】28	60	88
〈アクセス〉	【INT】24	50	74
〈修理メンテナンス〉	【INT】24	30	54
〈ドライビング〉	【REF】36	100	136

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《バーストショット※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	MPAS攻撃ロールを3回振り選択。弾数2消費。P071
《カーテンファイア※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	SG25の対象を6体に。SR1/2。弾数4消費。P068
《メカニックドク》	―	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	〈修理メンテナンス〉SR2。P071
《被弾調整》	―	命中効果ステップ	自動成功	なし	自身	なし	1ラック	命中部位ロールを1ずらす。P059
《ロードラッシャー》	―	TRセットアップ	自動成功	なし	自身	なし	なし	ターン終了までTRロールにSR2修正。P059
《キャスリング》	―	オートアクション	自動成功	なし	単体	本文	1ラック	移動してかばう。リアクション不可。P058

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
MPAS	6	〈物〉95/55（範）	S/B2	3	1～5：108	96	J	95	両手	固定ダメージ。P084

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
防弾防刃ベスト	胴	1	―	対物10　対光学0　対貫通0　対熱0	P098

サイバーウェア

頭部（IP：3）
補助電脳　P113

胴部（IP：7）
スポーティハート　P115

全身（IP：4）
強化人工神経（C）　P116

突破値	20／45	移動力	0／1
戦力	35／120	士気	42／85
MC射程	0		

補足

／の後ろはサイア搭乗時のデータ。

知恵の主



「あなたのことなら、出会う前からすべて知っていますよ」

キミはかつて、かつて天才と呼ばれた研究者だった。
だが、キミはある日突然、約束された地位を捨てた。安全なメガ=シティの奥深くでただ知識だけを深める生活が自分の求めているものだとは思えなかったからだ。
だからキミはハンターになった。ハンターの生活は、メガ=シティでは味わえない刺激に満ちている。人々は信じられないほど愚かで衝動的で非論理的だが、どうしてこんなに優しくいとおしいのだろう。研究室でただデータを見ているだけではわからないことが、そこにあった。
幸い、キミのならい覚えた電子の魔術は仲間たちの役に立った。最新のテクノロジーをどん欲に吸収し、あらゆる困難を眉ひとつ動かさずに突破する。惑星中をネットが覆った今の時代に、ネットライナー、すなわちキミ以上に世界の真理に近い者はいないのだ。だからこそキミは、今日も仲間とともに冒険へと旅立っていく。

ランク
E

ハンタークラス	ネットライナー	
パンドラ	《ヴェルスパ》	P074
	《バルドル》	P075
	《フォルセティ》	P075

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=8	3
軽荷	―	【STR】×2=16	1
重荷	SR1/2	【STR】×4=32	1

アビリティ		元値	AR
STR	8	8	32
REF	11(50)	5	44
DEX	7	7	28
INT	18	18	72
PER	6	6	24
WIL	15	15	60
SYM	9	9	36
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
G	D	F

アイテム

NBC警告計　P106
GPS受信装置　地図に現在地投影　P106
バグ・ディテクタ　盗聴器捜索のSR2(ENC1)　P106
バグジャマー　半径10mの盗聴器、無線機、トランシーバー、携帯電話の通信阻害(ENC1)　P106
無線傍受機　無線傍受。【INT】AR1(ENC2)　P106
暗号化システム　通信を暗号化。傍受のSR1/2　P106
メガリスクーン　パーソナルデッキ　P351のターミナルシート参照(ENC5)　P158

合計ENC	16	初期所持金	$2175

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈交渉〉	【SYM】18	40	58
〈ゴシップ〉	【SYM】18	30	48
〈素手戦闘〉	【REF】22	20	42
〈アクセス〉	【INT】36	50	86
〈※イメージファイト〉	【WIL】30	80	110
〈ソフトウェア〉	【INT】36	60	96
〈精神防壁〉	【WIL】30	20	50

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《マテルフォーム》	ネ	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	マテルフォームを起動する。ターミナルシート参照。P061
《電脳の魔術師》	ネ	メジャー	自動成功	なし	場面(選択)	場面	なし	シーン内の電子機器を操作する。P061
《電界の守護者》	ネ	リアクション	〈ソフトウェア〉	SR1	本文	本文	なし	ケムリダマで自分以外の電子防御。P060
《ドミネイター》	ネ	オート	自動成功	なし	本文	本文	なし	電子MWで装備を使用不能に。P061
《インターポーズ》	ネ、対	リアクション	〈ソフトウェア〉	SR1	本文	本文	なし	格闘、射撃に代理リアクション。ラウンド1回。P060
《ネットワークサポート》	ネ	オート	自動成功	なし	単体	場面	本文	対象の達成値+20。$2000消費。P061

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
短針銃	2	〈物〉100	S	2	0~5:56	96	J	145	片手	対象の装甲値を2倍してダメージ算出。P081

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
ファイバーコート	胴、腕、脚	5	E	対物20 対光学0　対貫通0　対熱0	P098

サイバーウェア

全身(IP:4)	強化人工神経(C)　P116

突破値	20	移動力	0
戦力	20	士気	40
MC射程			

補足

(　)内は《マテルフォーム》使用時。


電子の精霊
NET LINER
「……敵システム掌握。いけるわ」
Neuromancer

ランク	ハンタークラス	ネットライナー
E	パンドラ	《ニョルド》 P077
		《イーヴァルディ》 P074
		《モイライ》 P076

アビリティ		元値	AR
STR	7	7	28
REF	9(45)	3	36
DEX	5	5	20
INT	25	10	100
PER	6	6	24
WIL	15	15	60
SYM	12	12	48
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
K	D	F

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	–	【STR】=7	3
軽荷	–	【STR】×2=14	1
重荷	SR1/2	【STR】×4=28	1

アイテム

Kva-33 "インドラジット" 〈電〉ダメージを50軽減　1シーン1回(ENC1)　P102
パソネックNE　パーソナルデッキ　P351のターミナルシート参照(ENC2)　P158
セルラーターミナル×10　携帯電話型ターミナル　P351のターミナルシート参照(ENC1×10)　P159

合計ENC	14	初期所持金	$6425

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈芸能芸術：スティムアート〉	【SYM】24	20	44
〈ゴシップ〉	【SYM】24	30	54
〈アクセス〉	【INT】50	50	100
〈※イメージファイト〉	【WIL】30	20	50
〈ソフトウェア〉	【INT】50	120	170
〈精神防壁〉	【WIL】30	40	70

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《マテルフォーム》	ネ	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	[マテルフォームを起動する。ターミナルシート参照。P061
《電脳の魔術師》	ネ	メジャー	自動成功	なし	場面(選択)	場面	なし	シーン内の電子機器を操作する。P061
《電界の守護者》	ネ	リアクション	〈ソフトウェア〉	SR1	本文	本文	なし	対象の代わりに電子防御。ダメージも受ける。P060
《ゴルゴンゲシュタルト》	異 ネ	セットアップ	自動成功	なし	自身	なし	なし	様々な修正を得る。ターミナルシート参照。P060
《ドミネイター》	ネ	オート	自動成功	なし	本文	本文	なし	電子MWで装備を使用不能に。P061
《インターポーズ》	ネ、対	リアクション	〈ソフトウェア〉	SR1	本文	本文	なし	格闘、射撃に代理リアクション。ラウンド1回。P060

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
防弾防刃ベスト	胴	1	–	対物10　対光学0　対貫通0　対熱0	P098

サイバーウェア

頭部(IP：6)

高性能補助電脳　P113
バイオメモリー Ver2.28　P113

全身(IP：4)

強化人工神経(C)　P116

突破値	20	移動力	0
戦力	20	士気	40
MC射程	0		

補足

(　　)内は《マテルフォーム》使用時。


鉄血の孤狼
BOUNCER
「あんたには金が、
オレには戦場が必要ってことだ」
One Man Army

ランク	ハンタークラス	バウンサー
E	パンドラ	《トール》 P076
		《ティール》 P075
		《シヴ》 P076

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	−	【STR】=73(80)	6(7)
軽荷	−	【STR】×2=146(~~60~~)160	3
重荷	SR1/2	【STR】×4=292(320)	3

アビリティ	元値	AR
STR	53(60)	3	212(240)
REF	32	11	148
DEX	16	16	64
INT	11	5	44
PER	17	7	68
WIL	11	11	44
SYM	4	4	16
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	M(全身)	F

アイテム

ドットサイト　アルティマックスに装備。修正済み　P100
レーザーサイト　タイプCに装備。修正済み　P100
タイプC予備弾(ENC1×8　$1000×8)
アルティマックス予備弾×5(ENC1×5　$120×5)
ドレイク予備弾(ENC6×5　$3000×5)
SCT02“天主”　〈電〉ダメージ80軽減、使い捨て(ENC2　$5000)
P102

合計ENC 76　初期所持金 $4600

スキル

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アスレチック〉	【REF】64	20	84
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈投擲〉	【DEX】32	20	52
〈※重火器〉	【DEX】32	110	142
〈小火器〉	【DEX】32	80	112
〈素手戦闘〉	【REF】64	30	94
〈アクセス〉	【INT】22	50	72
〈精神防壁〉	【WIL】22	10	32
〈トラップ〉	【DEX】32	20	52

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《バーストショット※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	タイプC攻撃ロールを3回振り選択。弾数2消費。P071
《カーテンファイア※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	タイプCの対象を4体に。SR1/2弾数4消費。P068
《得意武器:レーザー》	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	タイプC火力+20(計算済み)。P063
《片手射撃》	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	「持ち方:両手」武器を片手で使用可能。P062
《フルアームド》	−	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	【荷重制限】に修正(計算済み)。P063

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
タイプC“プロレイザー”	6	〈光〉80	S/B3/A4	8	1~5:162(182)/6~20:142(162)/21~50:132(152)/51~100:132(152)	96	N	205	両手	P084
M7“アルティマックス”	4	〈物〉100	S	2	1~20:92(112)/21~50:52(72)	90	J	105	片手	P081
“ドレイク”ATM	12	〈貫〉210	S	1	0~50:−/51~200:172/201~500:162/501~1000:162	96	R	255	両手	サイズ0以下攻撃不可。P088

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7300C“プレデター”	全身	9	N	対物90　対光学40　対貫通20　対熱60	IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ内蔵。P099

サイバーウェア

頭部(IP:11)　補助電脳　P113
ホークアイ　マイナー。火器ひとつ選択。選択した火器の命中率が( )内に　P114

全身(IP:29)
ネッガーII　残りIS30　P117、強化人工筋肉(A)　P116、
強化人工神経(C)　P116、強化人工骨格(B)　P116

突破値	30
戦力	~~90~~ 100
MC射程	1
移動力	1
士気	70

補足

アビリティ、【MV】の( )内はプレデター着用時のデータ。
距離/距離修正の( )内はホークアイ使用時のデータ。

瞬撃の戦刃

「この商売、舐められたら終わりだからね」



優美なサイバーボディに必殺の威力を秘めた個人戦闘のエキスパート、それがキミだ。[illegible]戦闘経験と、退職金代わりのアーティフィシャルボディを、ハンターとしての第二の人生に活かす道を選んだ。

ユニオンから請け負う数々のミッションは、窮屈な軍隊稼業とは違ったスリリングで刺激的な楽しみをキミに与えてくれた。

[illegible]のような相手だろうと排除するまでだ。

ランク	ハンタークラス
E	バウンサー

パンドラ		
	《ヘル》	P075
	《ヘイムダル》	P075
	《モイライ》	P076

アビリティ		元値	AR
STR	26(33)	3	104(132)
REF	40	12	160
DEX	15	15	60
INT	11	5	44
PER	20	7	80
WIL	7	7	28
SYM	6	6	24
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
K	L(全身)	E

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	–	[STR]=36(43)	6(7)
軽荷	–	[STR]×2=72(80)	3(3)
重荷	SR1/2	[STR]×4=144(172)	3(3)

アイテム

マウゼル予備弾×5(ENC1×5　$20×5)
ドットサイト　マウゼルに装備　P100
デコイグレネード　〈隠密〉にSR2。使い捨て(ENC1　$500)　P106
Kva-33"インドラジット"　〈電〉ダメージを50軽減　1シーン1回(ENC1)　P102
Mk800"アガシオン"　【電子SUV】上昇。修正済み(ENC1)　P102
SCT02"天主"　〈電〉ダメージを80軽減。使い捨て(ENC2　$5000)　P102

合計ENC	27	初期所持金	$6800

スキル

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈アスレチック〉	【REF】80	20	100
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈投擲〉	【DEX】30	40	70
〈隠密〉	【PER】40	10	50
〈追跡/逃走〉	【PER】40	10	50
〈小火器〉	【DEX】30	20	50
〈素手戦闘〉	【REF】80	20	100
〈※特殊武器〉	【REF】80	120	200
〈ナイフコンバット〉	【REF】80	20	100
〈アクセス〉	【INT】22	50	72
〈トラップ〉	【DEX】30	20	50

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《部位狙い※》	汎	セットアップ	自動成功	なし	単体	場面	なし	ターン中格闘攻撃の部位指定可。移動不可。P071
《移動攻撃》	対	メジャー	武器	SR1/2	本文	本文	なし	移動して攻撃を行なう。P068
《得意武器:特殊武器》	–	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	種別:特殊武器の火力に+20(計算済み)。P063
《重衝撃》	–	マイナー	自動成功	なし	単体	場面	なし	格闘攻撃の火力に+20。P063
《命の盾》	–	防御効果ステップ	自動成功	なし	単体	至近	なし	ダメージを代わりに受け、さらに20軽減。P062

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
マウゼルC96	4	〈物〉30	S	3	0~5:110/11~20:110/21~50:80	96	–	105	片手	P080
単分子ワイヤー"ヴァイス"	1	〈物〉86(93)			0~0:200	99	–	205	片手	受け=10。アクシデントで破壊されない。P095
単分子ナイフ"ネメシス"	1	〈物〉38(45)			0~0:100/0~52(66):70	99	M	205	片手	受け=10。4本所持、アクシデントで破壊されない。P094

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7000C"コマンドウ"	全身	8	K	対物80　対光学20　対貫通20　対熱60	IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ装備。P099

サイバーウェア

頭部(IP:5)
補助電脳　P113
リジェネレーターΣ　部位一つの負傷を1段階回復。1シーン1回　P120

胴部(IP:7)
スポーティハート　P115

全身(IP:32)
ネイバー　IS残り26　P122、強化人工知覚　P115、強化人工筋肉(B)　P116、強化人工神経(A)　P116、強化人工骨格(B)　P116、特殊繊維皮膚　P116、

突破値	30	移動力	1
戦力	60	士気	55
MC射程	0		

補足

( )内はコマンドウ着用時のデータ。



キミは現代の賞金稼ぎ、バウンティハンターだ。
死刑を廃し、メガシティからの追放刑を極刑とする21[illegible]0年代の人類社会では、タフな悪党どもを更生させるのは難しい。追放された[illegible]先を縄張りにするバンデット、何度捕まろうとも犯行を繰り返すテロリスト……そんな連中の首を断つためには、ユニオンが公然の秘密として主催する賞金制度と、ドルのためにヤツらを狩り立てる、キミのようなハンターが必要だったというわけだ。
そんなキミの同業者たちが、近頃[illegible]追い[illegible]ドルの[illegible]ウェーブの首魁アイザック・ランドルフ。
なるほど、獲物は狩りがいがあるほど面白い。[illegible]まだ見ぬ標的に狙いを定める。

ランク	ハンタークラス	ハスラー	
E	パンドラ	《フレイ》	P077
		《ティール》	P075
		《フォルセティ》	P075

アビリティ		元値	AR
STR	19(26)	13	76(104)
REF	15	9	60
DEX	10	10	40
INT	15	9	60
PER	13	10	52
WIL	12	12	48
SYM	12	12	48
LUC	12	12	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
L	G(全身)	F

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	―	【STR】=29(36)	5(6)
軽荷	―	【STR】×2=58(72)	2(3)
重荷	SR1/2	【STR】×4=116(144)	2(3)

アイテム

シガレット　メジャーアクションで使用　心理LW治療　20回分　P103
ドットサイト　ゴースト、マグナムオートⅢに装備　修正済み　P100
ゴースト予備弾×5(ENC1×5　$300×5)
マグナムオートⅢ予備弾(ENC1×5　$2×5)
デコイグレネード(ENC1　$500)　〈隠密〉にSR2。使い捨て　P106
Kva-33"インドラジット"〈電〉ダメージを50軽減　1シーン1回(ENC1)
P102
TDU15000　【電子SUV】上昇　修正済み(ENC2)　P102

AM1000"サラマンダー"　P350のメカニックシート参照　P129

合計ENC	31	初期所持金	$4850

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈隠密〉	【PER】26	30	56
〈土地カン〉	【PER】26	20	46
〈交渉〉	【SYM】24	20	44
〈小火器〉	【DEX】20	100	120
〈素手戦闘〉	【REF】30	20	50
〈アクセス〉	【INT】30	60	90
〈精神防壁〉	【WIL】24	20	44
〈戦略／戦術〉	【WIL】24	20	44
〈ドライビング〉	【REF】30	40	70

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《カーテンファイア※》	汎	常時	オート	自動成功	自身	なし	なし	ゴーストの対象を4体に。SR1/2。弾数4消費。P068
《アタックフォーメーション》	―	セットアップ	自動成功	なし	場面(選択)	場面	心理LW	ラウンド中、対象の攻撃ロール達成値+20。P064
《危機一髪》	―	防御効果	自動成功	なし	自身	場面	心理LW	格闘、射撃ダメージ20減少。ラウンド1回。P064
《支援射撃》	―	オート	自動成功	なし	単体	武器	本文	命中、防御に+20。ゴースト弾数4消費。P064
《リコイルドッジ》	―	防御ロール	〈小火器〉	SR1	自身	なし	本文	機動回避120%。ゴースト弾数4消費。P065
《レインコール》	―	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	いつでも可能。I類武器の弾倉ひとつを交換。P065

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アケンデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
SB/C25A"ゴースト"	4	〈物〉30	S/A4	16	0~5:180(200)/6~20:160(180)/21~50:130(170)	96	M	片手	135	P082
.44マグナムオートⅢ	5	〈物〉40	S/B2	3	0~5:110(130)/6~20:90(110)/21~50:50(90)	89	J	115	片手	P081

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7000C"コマンドウ"	全身	8	K	対物60　対光学20　対貫通20　対熱40	IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ装備。P099

サイバーウェア

頭部(IP:14)

サイバーアイ　残りIS6　P112、補助電脳　P113
ホークアイ　マイナー。火器ひとつ選択。選択した火器の命中率が(　)内に　P114

全身(IP:22)

強化人工知覚　P115、強化人工筋肉(B)　P116
強化人工神経(C)　P116、強化人工骨格(B)　P116

突破値	50	移動力	0 1
戦力	75	士気	72
MC射程	0		

補足

アビリティ、【MV】の(　)内はコマンドウ着用時のデータ。
距離／距離修正の()内はホークアイ使用時のデータ。
マスコンバットデータはサラマンダー搭乗時のもの。



キミは発掘屋、トレジャーハンターだ。
[illegible]
[illegible]からレアメタルやエネルギー資源、電子部品といったお宝の数々をサルベージすることが、キミのようなハンターの生業なのだ。
[illegible]
そして幸運とカン。それらすべてに恵まれたキミだからこそ、ひとたびお宝の[illegible]
[illegible]

ランク	ハンタークラス	ハスラー
E	パンドラ	《フレイ》 P077
		《フレイヤ》 P077
		《ミューズ》 P076

アビリティ	元値	AR
STR	20(27) 3	80(104)
REF	25 9	100
DEX	10 10	40
INT	15 9	60
PER	20 7	80
WIL	11 11	44
SYM	10 10	40
LUC	18 18	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
K	J（全身）	F

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	−	【STR】=20(27)	6(7)
軽荷	−	【STR】×2=40(54)	3(3)
重荷	SR1/2	【STR】×4=80(104)	3(3)

アイテム

侵入用キット　トラップ、監視装置無効化SR2（ENC3）　P106
リラックスティック　メジャー　心理LW治療。20回分　P103
ドットサイト×2　P100
ローランドM11予備弾×6（ENC1×6　$6×6）
AM1000“サラマンダー”　P350のメカニックシート参照　P129
Kva-33“インドラジット”　〈電〉ダメージ50　軽減　1シーン1回（ENC1）
P102
MkI800“アガシオン”　【電子SUV】上昇　修正済み（ENC1）　P102

合計ENC 27　初期所持金 $8619

スキル

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈※高速機動〉	なし	50	50
〈隠密〉	【PER】40	30	70
〈土地カン〉	【PER】40	30	70
〈小火器〉	【DEX】20	80	100
〈ナイフコンバット〉	【REF】50	30	80
〈アクセス〉	【INT】30	50	80
〈精神防壁〉	【WIL】22	30	52
〈鑑定〉	【INT】30	40	70
〈トラップ〉	【DEX】20	20	40
〈戦略／戦術〉	【WIL】22	20	42
〈ドライビング〉	【REF】50	20	70

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《カーテンファイア※》	汎	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	ローランドM11の対象を3体に。SR1/2。弾数4消費。P068
《幸運の女神》	−	オート	自動成功	なし	単体	場面	1ラック	判定振り直し。要同意。P064
《疫病神》	−	オート	自動成功	なし	単体	場面	2ラック	判定振り直し。同意不要。P065
《レインコール》	−	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	いつでも可能。I類武器の弾倉ひとつを交換。P065
《リコイルドッジ》	−	防御ロール	〈小火器〉	SR1	自身	なし	本文	機動回避100%。ローランドM11弾数4消費。P065
《残骸あさり》	−	オート	自動成功	なし	自身	なし	心理LW	ドロップのダイス目を1ずらす。1シーン1回。P064

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
ローランドM11	3	〈物〉20	B2/A4	16	0〜5：160/6〜20：140/21〜50：120	96	J	105	片手	2挺所持。P082
M770 コンバットナイフ	1	〈物〉25(32)			0〜0：80/0〜40(54)：20	99	M	155	片手	~~受け：-10~~。P094

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
CQ7300C“プレデター”	全身	9	N	対物70　対光学40　対貫通20　対熱40	IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ内蔵。P099

サイバーウェア

頭部（IP：3）
補助電脳　P113

全身（IP：9）
ネイバー　残りIS63　P112、強化人工知覚（IP5　隠匿1/8）　P115
強化人工神経（C）　P116

突破値	50
戦力	90
MC射程	0
移動力	0　1
士気	80

補足

（　）内はプレデター着用時のデータ。
マスコンバットデータは基本的にサラマンダー搭乗時のもの。



カタストロフの来るはるか前からこのアメリカに住んでいる一族。それがキミだ。

キミも、キミの父も、そのまた父も、ずっとこの大地とともに生きてきた。だが、大地はカタストロフとともに、古い絨毯をめくり上げるようにして姿を変えてしまった。獣も森も形を変え[illegible]した。それでも人々は、世界を自分たちの信じるパラダイムだけで乗り越えようとしている。

それではいけない。古いやり方にしがみつくのが愚かしいように、新しいやり方しか認めないのも間違っている。だからキミは、メガ＝シティに出てハンターになった。最新の技術やテクノロジーを学び、それを部族の古いやり方に取り入れた。

今のキミは、部族の人々に最新のテクノロジーを伝授することもできるし、仲間たちに古い精霊の[illegible]ることもできる。そして、そのどちらの[illegible]もキミ自身なのだ。

ランク	ハンタークラス	イノセント	
E	パンドラ	《イドゥン》	P077
		《オーディン》	P077
		《エーギル》	P074

アビリティ		元値	AR
STR	7	7	28
REF	7	7	28
DEX	6	6	24
INT	12	6	24
PER	8	8	32
WIL	16	16	64
SYM	13	13	52
LUC	14	14	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
J	E	G

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	–	【STR】=7	2
軽荷	–	【STR】×2=14	1
重荷	SR1/2	【STR】×4=28	1

アイテム

応急キット　応急手当の〈医療技術〉SR2。5回分（ENC1）　P105
セル・クリーム×5　肉体損傷を1ランク治療。HW以上には無効　P103
モルヒネ　シーン中、心理損傷によるSR修正を無視。5回分　P104
スナップショット×3　そのシーンに受けたKLダメージをMOにする　P104
レーザーサイト　タイプJ14に装備。　P100
タイプJ14予備弾×2（ENC1×2）

合計ENC　9　　初期所持金　$~~12725~~ 3,115

スキル	アビリティ	スキル	SR
〈交渉〉	【SYM】26	80	106
〈ゴシップ〉	【SYM】26	50	76
〈小火器〉	【DEX】12	20	32
〈素手戦闘〉	【REF】14	20	34
〈アクセス〉	【INT】24	50	74
〈※EX〉	【WIL】32	80	112
〈精神防壁〉	【WIL】32	70	104
〈医療技術〉	【INT】24	30	54

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《マインドブラスト》	異、対	メジャー	〈※EX〉	SR1/2	単体	場面	なし	〈心〉48の心理攻撃を行なう。限界火力400。P067
《プレコグニション》	異	リアクション	〈※EX〉	SR1/2	自身	なし	なし	機動回避56%。P067
《アンチサイ》	異	リアクション	〈精神防壁〉	SR1	本文	本文	なし	対象の代わりに心理抵抗を行なう。P066
《オラクル》	異	メジャー	自動成功	なし	自身	なし	なし	GMに任意の質問ができる。1シナリオ3回。P066
《ソファナー》	異	メジャー	自動成功	なし	単体	場面	心理MW	心理損傷ひとつを回復。P066
《メディスン》	異	メジャー	自動成功	なし	単体	場面	心理MW	肉体損傷ひとつを回復。P067

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
タイプJ14	5	〈光〉60	S/B3	6	0～5：72/6～20：52/21～50：52	96	N	205	片手	P082

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
防弾防刃ベスト	胴	1	–	対物10　対光学0　対貫通0　対熱0	P098

サイバーウェア

頭部（IP：3）
補助電脳　P113

胴部（IP：10）
ドラッグ・スタビライザー　マイナーでモルヒネを使用できる。P115

突破値	20	移動力	0
戦力	35	士気	57
MC射程	0		

補足



キミは巨大都市[illegible]の光がとどかない闇の中で生まれた。そして、今の自分になるまで[illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]だった。収入は昔よりはるかに少ないが、少なくとも仲間たちはキミを受け入れてくれる。今は、それで十分だ。

ランク	ハンタークラス	イノセント	
E	パンドラ	《イドゥン》	P077
		《オーディン》	P077
		《ブラギ》	P075

アビリティ	元値	AR
STR	5	5	20
REF	6	6	24
DEX	6	6	24
INT	13	7	52
PER	23	8	92
WIL	18	18	72
SYM	18	18	72
LUC	15	15	

電子SUV	肉体SUV	心理SUV
K	D	G

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	−	【STR】=5	2
軽荷	−	【STR】×2=10	1
重荷	SR1/2	【STR】×4=20	1

アイテム

デコイグレネード×3　〈隠密〉にSR2。使い捨て（ENC1×3　$500×3）　P106
モルヒネ　シーン中、心理損傷によるSR修正を無視。5回分　P104
Mk800アガシオン　【電子SUV】上昇　修正済み（ENC1）　P102

合計ENC	9	初期所持金	$9840

スキル	アビリティ		スキル	SR
〈隠密〉	【PER】	46	20	66
〈土地カン〉	【PER】	46	20	66
〈交渉〉	【SYM】	36	30	66
〈ゴシップ〉	【SYM】	36	30	66
〈アクセス〉	【INT】	26	50	76
〈※EX〉	【WIL】	36	120	156
〈精神防壁〉	【WIL】	36	50	86
〈医療技術〉	【INT】	26	20	46

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果
《マインドブラスト》	異、対	メジャー	〈※EX〉	SR1/2	単体	場面	なし	〈心〉74の心理攻撃を行なう。限界火力400。P067
《プレコグニション》	異	リアクション	〈※EX〉	SR1/2	自身	なし	なし	機動回避78%。P067
《ハルネイション》	異、対	メジャー	〈※EX〉	SR1/2	【WIL】体	場面	なし	対象はターン終了まで、全行動にSR1/2。P067
《アンチサイ》	異	リアクション	〈精神防壁〉	SR1	本文	本文	なし	対象の代わりに心理抵抗を行なう。P066
《テレパシー》	異	オート	自動成功	なし	自身	なし	なし	心理損傷を受けている相手への〈※EX〉にSR2。P067
《ナイトメア》	異	タクティクス	〈※EX〉	SR1/2	本文	本文	なし	戦力値36、MC射程5で攻撃を行なう。P067

装備

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	持ち方	備考
ソニック60"ウェーブバスター"	3	(物)65/35(範)	1	S	0〜5：72/6〜20：−0	99	J	75	片手	固定ダメージ。P082

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考
耐Gスーツ	胴、腕、脚	2	D	対物10　対光学0　対貫通0　対熱10	P098

サイバーウェア

頭部（IP：3）
補助電脳　P113

胴部（IP：10）
ドラッグ・スタビライザー　マイナーでモルヒネを使用できる　P115

全身（IP：25）
強化人工知覚×5　P115

突破値	20	移動力	0
戦力	40	士気	45
MC射程	0		

補足

パーソナルデータ

キャラクターはただのデータの集合体、戦闘をするための機械ではない。彼がハンターになった理由はなんだろう？　彼には家族がいるのだろうか？　こうしたことを決めるための手助けが、パーソナルデータなのである。

キャラクターの設定

パーソナルデータとは、PCの過去や特徴、個人的な目標、さらには性別、年齢、名前などの情報から構成されるキャラクターの設定である。これらを決定することで、PCは完成する。

ライフパスの決定

ライフパスとは、そのキャラクターがどのような来歴を持っているかを示すものだ。

次ページからの表を参照して、キャラクターの出自、経験、前歴、邂逅をROCすることによって決定する。

出自と出自によるスキル修正

出自はPCがどのような環境に生まれたのかを表わすデータである。これによってPCには出自にまつわる特徴が与えられる。

出自表（P042）を参照してROCで決定し、［出自］、および同じ欄に書かれている特徴を記入例にしたがって、キャラクターシートの出自欄（→①）、特徴欄（→②）に記入する。

前歴と前歴によるスキル修正

前歴はPCがハンターになる以前、どんなことをしていたかを表わす。これによってPCにはスキルへの修正が与えられる。

前歴表（P043）を参照してROCで決定し、［前歴］、および同じ欄に書かれているスキルを記入例にしたがって、キャラクターシートの前歴欄（→③）、スキル修正欄（→④）に記入すること。加えて修正で得たスキルのSRを＋~~5すること~~。

(書かれた)SR修正の値だけ記入すること

経験と経験によるスキル修正

経験はPCがどのような人生を歩んできたのかを表わす。これによってPCには経験によるパーソナルクエストが与えられる。

経験表（P044）を参照してROCで決定し、［経験］、および同じ欄に書かれているパーソナルクエストを記入例にしたがって、キャラクターシートの経験欄（→⑤）、パーソナルクエスト欄（→⑥）に記入すること。

邂逅と邂逅によるコネクションの取得

［邂逅］はPCが過去にどのような出会いをしたかを表わすデータである。これによってそのキャラクターが関わってきた人々が決定される。

邂逅表（P045）を参照しROCで決定する。次に［邂逅］と同じ欄に書かれているコネクション（*）に示されているキャラクターからひとり選び、その名前、およびPCとの関係を記入例にしたがって、キャラクターシートの邂逅欄（→⑦）、コネクション欄（→⑧）にそのキャラクターとのコネクションの種類を記入すること。

外見、年齢などの決定

髪の色、瞳の色、肌の色、身長・体重はプレイヤーが自由に決めてよい。キャラクターシートの所定の欄に書くこと（*）。

キャラクターの完成

イラストや背景などの情報は変更しても構わない。これであなたのキャラクターは完成となる。GMにキャラクターシートを提出して、データを確認してもらうこと。

コネクション
P272に記載されたパーソナリティーズを参照せよ。
もし、コネクションを決めるのに悩むようなら、空欄にしてゲームプレイを始める時にGMと相談するとよい。またGMもシナリオで登場するNPCがいた場合、優先してその人物を選んでもらうとよいだろう。

性別や年齢
シナリオによっては、内部のシーンやNPCの設定などによって、推奨される年齢や性別があるかもしれない。GMに問い合わせるとよいだろう。

パーソナルデータ記入法

メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME
《キャラクターシート》

自由に決定してよい

ランク

キャラクター名		年齢	
		性別	

プレイヤー名		使用経験点	

ハンタークラス	

パンドラ	
	P
	P
	P

出身			
外見	瞳の色		髪の色
	肌の色		身長

アビリティ	元値	AR
STR		
REF		
DEX		
INT		
PER		
WIL		
SYM		
LUC		

SUV		電子	
頭部		胴部	
右腕部		左腕部	
脚部		心理	

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	—	[STR]=	
軽荷	—	[STR]×2=	
重荷	SR1/2	[STR]×3=	

出自	①	特徴	②
前歴	③	スキル修正	④
経験	⑤	パーソナルクエスト	⑥
邂逅	⑦	コネクション	⑧

アイテム

合計ENC	

所持金		借金	

出自表

1D100 (ROC)	出自	解説	特徴	
01～05	秘密結社	あなたは影から人類の歴史を操ってきた秘密結社の一門として生を受けた。結社の状況、あなたとの関係は自由に決めてよい。	世界の秘密	1シナリオに1回、GMにYES／NOで答えられる質問ができる。GMはこの効果を却下してもよいが、その場合使用回数には数えない。
06～10	アリスト	あなたはメガ＝シティに住む富裕な市民の家に生まれ、何不自由なく育った。あなたにとって荒野やストリートの生活はファンタジーのひとつでしかなかった。	社交術	あなたは生まれながらにして高い社交力を持っている。1シナリオに1回、あなたは【SYM】にSR2の修正を受けることができる。
11～15	イミグラント	あなたは荒野を開拓し、自然と共存しようとするタウンの住民として生を受けた。あなたの子供時代はいつも、厳しい自然と、人間の温かさとともにあった。	タフネス	1シナリオに1回だけ、あなたが攻撃を受けた場合に、あなたのSUVが2ランク高いものとして損傷を決定することができる。
16～20	ダウンタウン	あなたの生まれた一帯はメガ＝シティでも比較的治安の悪い下町だ。善悪と貧富が渾然一体となった街で、あなたは育った。	都会育ち	1シナリオに1回、〈土地カン〉にSR2の修正を受けて判定を行なうことができる。
21～25	軍人の家系	あなたの両親は、あるいは一族は軍人だった。軍が企業軍となった今でもその誇りは生きており、あなたは厳しくしつけられて育った。	軍事知識	1シナリオに1回、〈戦略／戦術〉判定でアクシデントが出た場合、ふり直すことができる。
26～30	放浪者	あなたは放浪者の子供として生を受け、シティにもタウンにもとどまることなく生活を続けた。あなたはたくさんの物を見聞きし、たくさんの人に出会った。	友達の輪	1シナリオに1回、登場したNPCひとりを追加のコネクションとして得られる。GMはこの効果を却下してもよいが、その場合使用回数には数えない。
31～35	セレブリティ	あなたの両親、もしくは親族は政治家や財界の大物、思想的指導者や芸能人と言ったいわゆるセレブだ。あなたはそんな人々の群れ集う社会で育った。	コネクション	あなたは幅広い交友関係を持っている。追加でもうひとりコネクションを得ることができる。関係は任意に決定せよ。
36～40	アナクロニズム	あなたの家はカタストロフ前の、あるいはそれよりもはるか前の文化や伝統をかたくなに守り通している頑固者だ。あなたはそれを当然として育った。	伝統の意地	あなたを支える伝統はあなたの意志を支えてくれる。1シナリオに1回、あなたは【WIL】にSR2の修正を受けることができる。
41～45	不思議なタウン	あなたは奇妙な技術や伝統を持つタウンで生まれ育った。外の人々はあなたを特別な目で見るが、あなたからすれば外の世界のほうがよほど奇妙なものだ。	特殊技能	あなたは他のタウンに住む人間にではできない、特殊な技術を持っている。詳細はGMと相談して決定すること。
46～50	犯罪組織	あなたはヤクザやマフィアなど、犯罪組織の一員として生まれ落ちた。あなたがその犯罪にかかわっていたか、それをどう思っているかなどは自由に決めてよい。	裏街道	あなたは犯罪が関与する〈ゴシップ〉もしくは〈交渉〉の判定に、1シナリオに1回だけSR2の修正を受けることができる。
51～55	難民	あなたはメガ＝シティの外縁部で援助物資に頼って生きるカタストロフ難民として生を受けた。あなたがそこから抜け出したいと思ったのは、至極当然のことだ。	不屈の意志	あなたは不屈の意志を持っている。あなたは1シナリオに1回だけ、負傷による不利な修正を無視してロールを行なえる。
56～60	コールドスリーパー	あなたは何らかの理由でカタストロフ前にコールドスリープし、そして現代に目覚めた。あなたにとって、地球は何もかもが変わり果ててしまっていた。	過去の知識	あなたはカタストロフ前の世界についての正確な知識や記憶を有している。具体的な効果はGMと相談して決定せよ。
61～65	AIチルドレン	あなたはAIによって育てられた。あなたにとってはAIは自分と変わらぬ知性体であり、人間とは何の違いもないトモダチだ。	AIの友	あなたはAIの心理をよく知っている。あなたは1シナリオに1回だけ、AIに対して行なう〈交渉〉ロールにSR2の修正を受けることができる。
66～70	レシピエント	あなたは特殊な研究施設で生まれた実験体だ。あなたの体にはさまざまな生化学的な処置がほどこされ、あなたはいつも研究室の壁ばかりを見て育った。	調整措置	あなたは人体の中に眠る特殊能力を操る訓練を受けた。1シナリオに1回だけ〈EX〉ロールのアクシデントをふり直すことができる。
71～75	トライバル	あなたは伝統的な民族・部族社会の一員として育てられた。あなたの生は一族とともにあり、一族はあなたとともにあるだろう。	部族の輪	血縁や地縁はあなたの助けになってくれる。1シナリオに1回だけ〈ゴシップ〉ロールのアクシデントをふり直すことができる。
76～80	天才児	あなたは他人と違う存在だ。同じことをやっても、同じ授業を受けても、あなただけがぬきんでてしまう。そう、あなたは天才なのだ。	天才の片鱗	スキルひとつを選び、そのスキルのSRを+5する。
81～85	ハンターの子	あなたの親、あるいは家族はハンターだった。だからあなたが同じハンターの道を選んだとしても、何ら不思議はないだろう。	ハンター魂	あなたは決してチャンスを見逃さない。1シナリオに1回だけ、あなたがクリティカルしたときに、LUCポイントを1点回復させてよい。
86～90	荒野の狼	あなたはバンデッドやゲリラ、テロリストなどといった荒野に巣くう武装集団の家に生まれた。そのあなたが何故ハンターになったのかは自由に決めてよい。	ウェポンマスター	セッションの開始時に、あなたが持っている武器ひとつのアクシデント値を+5する（最大99）。この効果はそのシナリオ中持続する。
91～95	天涯孤独	あなたには物心ついたときから身寄りと呼べる人はいなかった。あなたはいつも孤独で、自分の力のみを信じて生きてきた。	生への渇望	あなたはギリギリの局面でも屈しない。1シナリオに1回、あなたが行なった機動回避のアクシデントをふり直すことができる。
96～100	天上人	あなたは特権階級の世界である軌道やコロニー、月面都市、もしかしたら他惑星で生を受けた。そのあなたが下界に降りた理由は自由に決めてよい。	黄金比率	あなたはいかなる理由か、ともかく美しい容姿をしている。自然の物であれ義体であれ、人並みはずれた美形なのだ。

前歴表

1D100 (ROC)	前歴	解説	SR修正
01〜05	ハンター	あなたは成長するとともにハンターになった。 他の職など経験したこともないし、考えたこともない。 あなたはハンターだ。 それ以上でもそれ以下でもない。	任意のスキルに+5
06〜10	ポリス	あなたはCBI（市警察）やAHPと言った、警察機構に身を置いていた。 ロボット警官では対応できない複雑な犯罪に対処するのがあなたの使命だった。	〈ゴシップ〉に+5
11〜15	SWAT	あなたは警察組織の中でも重犯罪に対抗する特殊チームの一員だった。 あなたはそれらの犯罪を力で鎮圧するための訓練を受けている。	〈小火器〉に+5
16〜20	アーミー	あなたは企業軍、もしくは傭兵団や民間軍事会社に籍を置く軍人だった。 あなたの体には硝煙の匂いがしみついている。	〈※重火器〉に+5
21〜25	特殊部隊	あなたは軍の中でも特殊部隊と呼ばれるエリート部隊に属していた。 最高の装備と訓練を受けたあなたがそこをやめた理由は自由に決定してよい。	〈隠密〉に+5
26〜30	スペーシー	あなたは各メガ＝シティが軌道防衛のために作り上げた地球の守護者、宇宙軍に属する軍人だった。 かつてあなたは、軌道からの脅威から人々を守っていたのだ。	〈※ナビゲート:宇宙船〉に+10
31〜35	ディティクティブ	あなたは探偵、あるいは情報屋だった。 あなたが不可能犯罪を追う名探偵だったのか、それとももっぱら浮気調査専門だったのか、それは自由に決めてよい。	〈追跡／逃走〉に+10
36〜40	ステイムアーチスト	あなたはステイムアーチスト、仮想空間にあらゆる感覚を投影した究極の幻影を生み出す芸術家だった。 今でもそれを副業として続けていてもよいだろう。	〈芸能芸術〉に+10
41〜45	ニューウェーブシャーマン	あなたは技術と信仰を融合させ、変化し続ける社会についていけなくなった人々を導く宗教者や祭司だった。 あなたが信者たちとのつながりを保っているかどうかは自由に決定せよ。	〈EX〉に+5
46〜50	エンジニア	あなたは機械工学やバイオテクノロジー、あるいはサイバースペースなどに携わる技術者だった。 そのあなたが現場であるハンターに降りてきた理由は自由に決定せよ。	〈※修理メンテナンス〉に+5
51〜55	エグゼクティブ	あなたは支配企業やそれに匹敵する規模の企業に身を置く重役や、同等の権力を持つ投資家だった。 かつてあなたは、この世界の支配者のひとりだったのだ。	〈交渉〉に+5
56〜60	クリミナル	あなたはバンデッドや窃盗団、詐欺師などの職業犯罪者だった。 あなたが犯罪組織に身を置いていたのか、その組織と縁が切れているかどうかは自由に決めてよい。	〈鑑定〉に+10
61〜65	ロードラッシャー	あなたは自分のドライビングテクニックを武器に、メガ＝シティのハイウェイを自在に走り回る非合法の運び屋だった。	〈ドライビング〉に+5
66〜70	メディア	あなたはレポーターやアナウンサー、新聞記者などの報道関係の仕事に身を置いていた。 そしてあなたはやがて、取材される側であるハンターとなった。	〈アクセス〉に+5
71〜75	エージェント	あなたはかつて、企業や秘密結社、宗教団体などが非合法に育成した秘密工作員として数々の汚れ仕事に手を染めていた。	〈トラップ〉に+5
76〜80	アスリート	あなたはボムシング（爆弾グローブを使ったボクシング）やモーターホッケー（バイクを使った格闘ホッケー）などの危険きわまるスポーツをプレイするアスリートだった。	〈アスレチック〉に+5
81〜85	ブロックバスター	あなたはブロックバスター、すなわちコンバットシェル乗りとして危険な戦場を生き抜いてきた。 あなたにとってコンバットシェルは、もうひとつの皮膚のようなものだ。	〈※コンバットシェル〉に+5
86〜90	ハッカー	あなたは現実と隣接するもうひとつの世界、サイバースペースを遊び場として、そして犯罪の劇場として生きてきた。 あなたは電子の魔術師なのだ。	〈※イメージファイト〉に+5
91〜95	シティズン	こう言ってはなんだが、あなたはメガ＝シティやタウンで平凡な暮らしを送ってきた。 そのあなたがハンターの世界に身を投じた理由は自由に決定すること。	〈専門知識〉に+10
96〜100	ヴェーダ	あなたはユニオンから分派したもうひとつのハンター組織、ヴェーダのハンターだった。 そのあなたがユニオンへと寝返った理由は自由に決めてよい。	任意のスキルに+5

経験表

1D100 (ROC)	経験表	解説	パーソナルクエスト	
01～05	月面戦役	あなたは十年前、月と地球の戦争で心身に深い傷を負った。その傷が癒えたのか、それともまだあなたをさいなんでいるのかは自由に決めてよい。	平和への願い	あなたは心から平和の到来を願い、そのために行動している。今度あんな戦争があったら、本当に人類自体が滅ぶかもしれないのだ。
06～10	ヴェーダとの確執	あなたはハンターズユニオンがまっぷたつに割れた時、アイザック・ランドルフ率いるヴェーダの野望をはばむことができなかった。あなたはそれを悔いている。	ヴェーダ打倒	あなたはヴェーダの野心を危険なものだと感じ、それを止めるために命を賭けようと誓っている。
11～15	借金	あなた、あるいはあなたの家族は、考えるのがばからしいほどの巨額の借金を負っている。それはとてもこつこつ働いて返済できないほどの天文学的な借金だ。	一攫千金	あなたの借金を返済するには、ハンターの報酬でも利子にさえならない。あなたは一攫千金をつかみ、借金の一発返済を狙っている。
16～20	メカフェチ	あなたは自分のマシンをこよなく愛している。あなたにとってマシンはただの道具ではない。それは恋人や自分の分身のような存在だ。	機体への愛	あなたは自分の愛機にひたすら金をつぎ込み、さらなるパワーアップを行なうことだけを目的としている。手段と目的が入れ替わっているが、あなたはそれで幸せだ。
21～25	未知への興味	生まれたときから、あなたは知りたいことで一杯だった。だが、世界には隠されたことが多すぎる。だからあなたはハンターになって、世界の謎を解こうと決めた。	好奇心	あなたは好奇心の塊だ。誰も見たこともない景色、誰も聞いたこともない歌。そのためになら、あなたは命を賭けることができる。
26～30	戦火	あなたは物心ついた時からずっと戦場にいた。硝煙の匂いは常にあなたについて回り、あなたに平和な場所での人生を許さなかった。	危険への挑戦	あなたは自分がいつもギリギリの場所、危険の最前線にいなければ生きている実感を得られない。だからあなたはハンターなのだ。
31～35	ウェットワークス	あなたはかつて、汚れ仕事（ウェットワークス）に身を置き、とうてい許されない悪事に手を染めた。あなたはそこから逃げだし、新しい名前と顔と経歴を手に入れた。	贖罪	別人になった今でも、あなたは過去にさいなまれている。だからこそあなたは罪を償い、その悪夢から逃れたいと思っているのだ。
36～40	敗北	あなたは守れなかった。それは誇りかもしれないし、ささやかな幸福かもしれない。あなたは破れ、泥にまみれた。だがあなたはまだ、あきらめていない。	復讐	あなたは自分を打ち倒した者に対する復讐をあきらめてはいない。あなたと同じ屈辱を味わわせなくて、どうして生きていられるだろう。
41～45	修行	あなたはこんな時代でも、自分を鍛え、己を高めることに人生を費やしてきた。鍛え抜いた自分だけは、自分を裏切らないからだ。	最強	あなたはより高みを目指している。そのためには、自分より強い者に出会い、それを打ち倒すことで最強にならねばならない。
46～50	愛	愛、それはあなたの人生には欠くべからざるものだ。どれだけ地球が変わり果ててしまっても、愛だけは消えはしない。あなたは愛のために今日も生きている。	運命の人	あなたは運命の伴侶と出会うために生きている。その人に愛を捧げ、その人のために倒れることこそがあなたの望みだ。
51～55	あこがれ	あなたは人類のまだ見ぬフロンティア、すなわち外宇宙へのあこがれを持っている。大いなる星の海へと羽ばたいていくことが、あなたの夢だ。	宇宙への道	あなたは宇宙を目指している。だが、そのためには莫大な金が必要になる。だからあなたはハンターになったのだ。
56～60	故郷	あなたは故郷に並々ならぬ愛着を持っている。そこが巨大なメガ=シティであれ、小さなタウンであれ、あなたにとってはかけがえのないふるさとなのだ。	郷土愛	あなたは故郷のために自分が何が出来るかといつも考えている。もし故郷に何かあったならば、あなたは命を捨てて戦うだろう。
61～65	野望	カタストロフ後の世界は混乱に満ちている。それは確かに平和ではないが、一方で無数のチャンスが転がっているということでもあるのだ。	世界征服	あなたはこの世界を手中に収めたいと願っている。そのためには力が必要だ。ハンターはそのために、最適の手段だったのだ。
66～70	自然	あなたは復活しようとするこの地球の自然を愛している。あのカタストロフの後でも、地球は人類を見放さなかった。大地はよみがえろうとしているのだ。	自然保護	あなたは地球の自然を守りたいと願っている。そのためには、それを脅かす敵と戦う手段が必要だ。そのためにあなたはハンターになった。
71～75	記憶喪失	あなたは自分の過去に関する記憶を失っている。それはある一定の時期や特定の内容に関してかもしれないし、これまでのすべての記憶かもしれない。	真実を知る	あなたは自分の記憶の闇に潜む真実を求めている。それがどれほどおそろしい事実だったとしても、あなたはそれを知りたいと願っている。
76～80	離別	あなたはこの混乱の時代で、失ってはならない人と別れてしまった。その人の消息は知れないが、あなたはかならず生きていると確信している。	消息をたずねて	あなたは大切な人の行方を捜している。そのためにはハンターになって世界を巡るのがもっとも近道だと思えたのだ。
81～85	不治の病	あなたは何らかの理由で治療困難な病気にかかっている。それはあなたのハンターとしての生活を阻害はしないが、いずれあなたの命を奪うだろう。	治療法を探す	あなたは自分の生命をつなぐために、病の治療方法を探し求めている。ハンターになったのはそのためだ。
86～90	商人	あなたは人と人との間を取り持ち、二者の間で商品やサービスを流通させて差益を得るのが好きだ。なにより、それによって生まれる笑顔が好きなのだ。	交易魂	あなたはいつでも、自分の商品をより高く買ってくれるお客を求めている。ハンターとしての放浪生活はそれにぴったりなのだ。
91～95	トレジャーハント	世界には様々な謎や遺跡がある。カタストロフ以前の古代遺跡、未発見の生物やミュータント、謎の自然現象。あなたはそれを発見する魅力にとりつかれている。	宝探し	あなたは、歴史の闇や自然の壁にはばまれて誰も見たことがない秘宝を探している。価値も問題だが、あなたが発見することが何より大事なのだ。
96～100	無目的	あなたには生きる意味がない。強いて言うなら生きるために生きている。積極的に死を選ぼうとは思わないが、さりとて偉大な理想など持ったこともない。	目的を探す	あなたは自分が生きる意味を探している。これまでは手に入れることができなかったが、もしかしたらこの先に見つかるかも知れない。

邂逅表

1D100 (ROC)	感情	解説	対象
01～05	任意	対象および対象との感情を自由に決定する。このとき、この表にない感情を自由に設定しても構わない。	任意
06～10	あこがれ	彼はあなたにとってあこがれの存在だ。それがモニターを通して見る一方的な憧憬なのか、それとも隣にいる人へのほのかな想いなのかは自由に決定すること。	マイケル・キャラハン(P274) パパ・イーグル(P276) ヨーコ・ローランド(P274)
11～15	好感	あなたは彼に好感を抱いた。それは彼の態度や外見に起因するものかもしれないし、彼の語る思想や知見に対してかもしれない。自由に決定すること。	メリル・ミラ・モーゼス(P274) Y・T・ノックス(P278) ネイザン・マーカス・シーン(P280)
16～20	忠誠	あなたは彼に忠誠を誓っている。相手があなたの忠誠に見合う人物かどうかはわからないが、あなたは少なくとも自分の気持ちを信じている。	スーザン・ケルヴィム(P273) ヨーコ・ローランド(P274) マイケル・キャラハン(P274)
21～25	師事	あなたは彼を師と仰いでいる。あなたは彼から大切なことを学んだ。あなたはそのことを何より大切に想っている。	パパ・イーグル(P276) ヨーコ・ローランド(P274) ミシェール・D・ストレイカー(P280)
26～30	幼子	あなたは彼を幼子のように大切に想っている。実際の実力はともかくとして、あなたは彼を守り、導いていかなければならないと考えている。	メリル・ミラ・モーゼス(P274) Y・T・ノックス(P278) パリス・シャルロータ(P278)
31～35	貸し	あなたは彼に貸しがある。それがどれほどの貸しなのか、相手がそのことを気にかけているかはともかく、あなたのなかでその貸しはまだ生きている。	ウラヌス(P275) ロック・4・アップ(P275) ルルドマリア・バンデラス(P275)
36～40	同志	あなたと彼は志をともにする存在だ。それは社会の変革や世界制覇といった壮大な志でもいいし、とりあえず目的が同じである、という程度でも構わない。	パリス・シャルロータ(P278) スーザン・ケルヴィム(P273) モラーニャ・トールキン(P277)
41～45	ビジネス	あなたと彼はビジネスライクな関係だ。お互いに信頼し合う相互のビジネス、それ以上の物は何もないし、必要だと思ったこともない。	レイナ・サワタリ(P273) ウラヌス(P275) ナオミ・カタギリ(P280)
46～50	借り	あなたは彼に借りがある。彼がそれを覚えているか、それとも貸しを利用しているかはともかく、あなたのほうはそのことを覚えている。	オリビア・ハミルトン(P273) メリル・ミラ・モーゼス(P274) ジャン・コスギ(P277)
51～55	憎悪	あなたは彼を憎んでいる。親の敵である、かつての袂を分かった友人である、何となく虫が好かない、など理由は自由に決定してよい。	ウラヌス(P275) アイザック・R・ランドルフ(P276) ハインリヒ・W・ゲイツ(P279)
56～60	約束	あなたは彼とかつて何らかの約束をした。それは他愛のないものかもしれないし、一生涯を縛るものかもしれない。その約束は今でもあなたの胸に生きている。	メリル・ミラ・モーゼス(P274) ダーマ・カスール(P276) Y・T・ノックス(P278)
61～65	好敵手	あなたと彼との関係は好敵手と呼ぶのがふさわしい。それは命を賭けた戦いによって築かれたものかもしれないし、単に技術を競い合うライバルでも構わない。	ジャン・コスギ(P277) ロック・4・アップ(P275) ダーマ・カスール(P276)
66～70	慕情	あなたは彼を愛している。あなたが彼のことを想うとき、あなたの心に暖かいものが灯る。相手があなたをどう想っているかなども含めて、詳細は自由にすること。	メリル・ミラ・モーゼス(P274) ダーマ・カスール(P276) ナオミ・カタギリ(P280)
71～75	忘却	あなたは彼のことを覚えていない。知らないのではなく、記憶の向こうに彼の面影を持ちながら思い出すことができないのだ。相手があなたを覚えているかどうかは自由に決定せよ。	モラーニャ・トールキン(P277) アイーシャ・フラットノイズ(P278) フランシス・レニ(P279)
76～80	興味	あなたは彼に興味を持っている。それが何となく気になった、という程度の興味なのか、すべてを知らなければ気がすまない、というほどのものかは自由にしてよい。	レイナ・サワタリ(P273) Y・T・ノックス(P278) フランシス・レニ(P279)
81～85	友情	あなたは彼のことを大切な友人だと考えている。あなたにとって、彼はただの知人以上の存在なのだ。	ルルドマリア・バンデラス(P275) フランソワーズ・マラコイデス(P280) ニコル・ヴォイニッチ(P280)
86～90	道連れ	かつてあなたは彼とともに旅をしたことがある。それはなかなかに楽しいものだった。機会があればまた旅をしたいとあなたは考えている。	モラーニャ・トールキン(P277) ネイザン・マーカス・シーン(P280) アイーシャ・フラットノイズ(P278)
91～95	執着	あなたは彼に執着している。それがたとえば恋や恩義のような感情か、それともライバルとしての執着かは自由にしてよい。だが、その執着こそがあなたを動かすのだ。	アイザック・R・ランドルフ(P276) ジャン・コスギ(P277) ハインリヒ・W・ゲイツ(P279)
96～100	くされ縁	あなたと彼はなぜか同じ場所にいあわせ、同じような目にあうことが多い。別に仲がいいわけでもないのに、何故かそうなってしまうのだ。	マイケル・キャラハン(P274) リコラモス(P279) スティーブン・ムーア(P280)

コンストラクション

自分の望むPCを1からくみ上げる、それがコンストラクションである。様々なルールやデータを駆使しなければならないが、世界で自分だけのPCを最初から構築できる楽しみは何にも代えがたいと言えるのではないだろうか。

コンストラクション
GMはゲームのプレイ時間やシナリオの内容（作られるキャラクターへのオファー）などを考慮して、コンストラクションによるキャラクターの作成を許可しなくてもよい。

詳細にキャラクターを作る

コンストラクションによるキャラクター作成では、プレイヤーがより自由にデータを選択して決定することができる。

もちろん、世界設定などに慣れている必要があるし、その分参照しなければならないデータやゲームルールに対する知識（どのようなキャラクターを作ったらゲーム中に活躍できるのか）なども必要になる。そのため、キャラクター作成に要する時間や手間は、クイックスタートよりも増えるのだ。

したがって、コンストラクションは、各プレイヤーが自宅でじっくりとキャラクターを作成したい時に向いた方法である。キャラクターを作成するための時間をプレイとは別に取れる場合に有効といえる。

コンストラクションの手順

①クラスの決定（P047参照）
▼
②アビリティの決定（P049参照）
▼
③スキルの決定（P049参照）
▼
④初期所持金の決定（P050参照）
▼
⑤アイテムの購入（P050参照）
▼
⑥アビリティ現在値とARの算出（P050参照）
▼
⑦SRの算出（P051参照）
▼
⑧セカンドアビリティの算出（P051参照）
▼
→パーソナルデータの決定へ（P040参照）

コンストラクションの手順

コンストラクションは左図のような手順で進行する。右ページの記入例を参考にしながらこの手順を追っていけば、あなたのキャラクターができあがる。

以降は実際にひとりのキャラクターを作成しながら、コンストラクションのルールを読み進めることをお薦めする。そのために、必要な道具をいくつか事前に用意していただきたい。

▼キャラクターシート
作成したキャラクターデータを書き写すためのキャラクターシートのコピーを用意しておくこと。何処に書き込むのかなど確認しながら読んでもらいたい。

▼筆記用具
キャラクターシートにデータを書き写す際に必要になる。鉛筆と消しゴムのように訂正が容易なものを用意すること。

▼ダイス
10面体のダイスをふたつ用意すること。これをD100として使用する。

キャラクタークラスの決定

ハンタークラス

PCはすべてハンターとして作成される。

ハンターには、ランドブラスター、ネットライナー、バウンサー、ハスラー、イノセントという5種類のクラスがある(*)。

この5種類のハンタークラスからひとつを選択すること。そして選択したクラスを、ハンタークラス欄に記入する。

アビリティ初期値

ハンタークラスを選択することで、PCのアビリティの初期値が決定される。

クラスごとに重要なアビリティは以下のとおり。なお、【LUC】はあらゆるハンターに重要な要素である。

・バウンサー

大量の火器を持ち歩くための【STR】、戦闘を行なうための【REF】と【DEX】が重要になるだろう。

・ランドブラスター

とにかく運転と火器にまつわる【DEX】と【PER】である。

・ネットライナー

電子の世界での戦闘は【INT】と【WIL】がすべてを決める。

・ハスラー

あらゆる能力値が重要である。

・イノセント

交渉役としては【SYM】、異能力の使い手としては【WIL】が重要となる。

初期スキル

すべてのキャラクターはハンタークラスに応じて、自動的にスキルを所持している。 これは得意スキルとは関わりなく、クラスごとの最低限の能力をあらわしている。 スキルリストはP052を参照すること。

スキル上限の設定

選択したクラスによって、初期に割り振ることのできるスキルの上限が決定する。 すべてのクラスには得意とするスキルが存在しており、それはカテゴリごとに第一得意スキル、第二得意スキルというように分類されている。

◆第一得意スキル

クラスが決定したなら、そのクラスの第一得意スキルを参照して、そのカテゴリの中から指定された数のスキルを選択すること。

選択したスキルのチェックボックスをにチェックを書き入れること。

◆第二得意スキル

第一得意スキルが決定したなら、次に第二得意スキルを参照して、そのカテゴリの中から指定された数のスキルを選択すること。

選択したスキルのチェックボックスを塗りつぶすこと。

◆その他のスキル

得意スキルとして設定されなかったスキルの上限は、一律で50%となる。

購入特典の確認

クラスを選択すると、購入特典のつくアイテムが決定する。 購入特典として指定されたアイテムは、作成時における購入費用が半額となる。

ハンタークラス

厳密にはこれらの5種類に加えて、ブローカーというハンタークラスが存在する。しかしブローカーは主に交渉役を担当して現場に出ないため、NPC専用のクラスとなっている。もし現場に出る交渉役をプレイしたいと思うなら、ハスラーやイノセントを選択することをお勧めする。

購入特典について

ハンタークラスによる購入特典は作成時にのみ効果を持ち、ゲームが始まってからは原則として機能しない。

アビリティの解説

◆【STR】

STRength、筋力。 筋肉の力を意味する。 重いモノを運んだり動かしたりという行動のロールに使用される。 格闘戦の時のダメージ修正にもなる。

◆【REF】

REFlexes、敏捷性。 突発自体に反応し難を逃れるなど、反射的な行動を必要とするロールに使用される。 また、行動順にも影響する。

◆【DEX】

DEXterity、器用度。 手先の器用さなどを表わす。 文書の偽造や細かい作業といった行動のロールに使用される。

◆【INT】

INTelligence、知性。 純粋な知能の他、思考力、記憶力、教養などを表わす。 暗号やパズルの解読、瞬間的に状況を理解するなどのロールに使用される。

◆【PER】

PERception、知覚力。 総合知覚力、注意力、サイオニクスによらない第六感を表わす。 捜索や危険を察知するためなどの感知行動のロールに使用される。

◆【WIL】

WILl、意志力。 意志、意識の強さを表わす。 集中力を要する行動や尋問に耐えるためなどのロールに使用される。

◆【SYM】

SYMpathy、共感度。 人間としての親しみやすさを表わす。 キャラクターの外見というよりは、内面からにじみ出る雰囲気や振る舞いなどである。 相手の警戒を解くために話しかける場合や、言葉にせずにニュアンスを伝えるなどの行動のロールに使用される。

◆【LUC】

LUCk、幸運度。プレイ中の行動を有利に導き、また危機を回避するためのアビリティ。ラックポイントを算出する際に使用する。

ハンタークラス

ハンターは6つ（[illegible]）のクラスに別れている。これはかつてハンター・ユニオンがそれぞれのクラスを構成するギルドによって構成されていたときの名残だ。

すなわち輸送屋であるランドブラスター、コンピュータの専門家であるネットライナー、個人戦闘のプロであるバウンサー、トレジャーハンターであるハスラー、交渉役にして異能力（EX）の使い手とおそれられるイノセントである。

また、[illegible]である[illegible]ブローカーをハンタークラスに含むこともある（本書ではPCとしては扱わない）。かつてはコンバットシェルを扱う傭兵を「ブロックバスター」として独立したクラスとしていた時期もあったが、これはランドブラスターと統合された（現在でもCS使いのハンターをブロックバスターと呼ぶこと[illegible]）。

ランドブラスター

あらゆる品、物を街から街へと輸送する運び屋。メカニックの専門家であり、戦闘バギーやコンバットシェルなどの兵器も乗りこなす。

アビリティ初期値：
【STR】9　【REF】10　【DEX】12
【INT】6　【PER】6　【WIL】6
【SYM】4　【LUC】7
初期スキル：
〈アクセス〉50%、〈土地カン〉20%、〈追跡／逃走〉20%、〈※搭載火器〉10%、〈※修理メンテナンス〉30%、〈ドライビング〉20%
第一得意スキル：
コンバットとメカニックのスキルから、スキルふたつを選択して上限120%とする。
またはスキル3つを選択して、上限100%とする。
第二得意スキル：
エージェント、コンバット、ミリタリー、メカニックからスキル3つを選択して、上限100%とする。
またはスキル5つを選択して、上限80%とする。
購入特典：
メカニック、Ⅳ類、Ⅷ類の武器

ネットライナー

コンピュータネットワークを使って情報を集め、機器をハッキングして仲間に有利なフィールドを作り出す電脳の魔術師。

アビリティ初期値：
【STR】4　【REF】6　【DEX】8
【INT】11　【PER】7　【WIL】11
【SYM】6　【LUC】7
初期スキル：
〈アクセス〉50%、〈ゴシップ〉30%、〈※イメージファイト〉20%、〈ソフトウェア〉30%、〈精神防壁〉20%
第一得意スキル：
コンピュータ、テクノロジーのスキルから、スキルふたつを選択して上限120%とする。
またはスキル3つを選択して、上限100%とする。
第二得意スキル：
エージェント、コミュニティ、コンピュータ、テクノロジーからスキル3つを選択して、上限100%とする。
またはスキル5つを選択して、上限80%とする。
購入特典：
ターミナル、ソフトウェア、AI

バウンサー

サイバネティクスボディに身体を換装し、すさまじい戦闘能力を個人でたたき出す戦闘のプロフェッショナル。

アビリティ初期値：
【STR】8　【REF】11　【DEX】12
【INT】5　【PER】7　【WIL】6
【SYM】4　【LUC】7
初期スキル：
〈アクセス〉50%、〈アスレチック〉20%、〈投擲〉20%、〈小火器〉20%、〈素手戦闘〉20%、〈トラップ〉20%
第一得意スキル：
コンバット、ミリタリーのスキルから、スキルふたつを選択して上限120%とする。
またはスキル3つを選択して、上限100%とする。
第二得意スキル：
エージェント、コミュニティ、コンバット、ミリタリーからスキル3つを選択して、上限100%とする。
またはスキル5つを選択して、上限80%とする。
購入特典：
サイバーパーツ

ハスラー

旧世紀の遺物や未踏の地に眠る貴重な資源を探り出すトレジャーハンター。足でターゲットを追いつめる賞金稼ぎでもある。

アビリティ初期値：
【STR】7　【REF】8　【DEX】8
【INT】8　【PER】7　【WIL】8
【SYM】7　【LUC】7
初期スキル：
〈アクセス〉50%、〈隠密〉30%、〈土地カン〉20%、〈精神防壁〉20%、〈※戦略／戦術〉20%、〈ドライビング〉10%
第一得意スキル：
〈※高速機動〉〈※EX〉以外のスキルから任意に3つ（上限100%）
第二得意スキル：
〈※高速機動〉〈※EX〉以外のスキルから任意に5つ（上限80%）
購入特典：
サイバーパーツとパンドラを除くすべて

イノセント

交渉役やネットワークを用いない情報の収集を得意とする、異能力の専門家。取得している異能力次第では、戦闘もこなせる。

アビリティ初期値：
【STR】7　【REF】7　【DEX】7
【INT】7　【PER】7　【WIL】9
【SYM】9　【LUC】7
初期スキル：
〈アクセス〉50%、〈交渉〉30%、〈ゴシップ〉30%、〈精神防壁〉20%、〈医療技術〉20%
第一得意スキル：
コミュニティ、サイオニクスのスキルから、スキルふたつを選択して上限120%とする。
またはスキル3つを選択して、上限100%とする。
第二得意スキル：
エージェント、コミュニティ、サイオニクス、テクノロジーからスキル3つを選択して、上限100%とする。
またはスキル5つを選択して、上限80%とする
購入特典：
パンドラ

CPの割り振り

『MHE』では、クラスを選択する以外のほとんどの要素は、キャラクターポイント（以下、CP）というポイントを割り振ることで決定される。
　すべてのキャラクターは、600点のCPを割り振ることで、キャラクターの能力や技術、装備などが確定するのだ。

アビリティの決定

『MHE』のキャラクターは、その資質と能力を8種類のアビリティによって表現されている。
　これらのアビリティの、初期値は選択したクラスによって決定されている。これにCPを割り振ることによって、キャラクタ自身のアビリティを変更させる。
　アビリティを1点上昇させるのに必要なCPは5点である。逆にアビリティを初期値より減少させた場合は、初期所持金にボーナスを得る。初期値より1点減少させるたびに初期所持金に$5000を得る。キャラクター作成時のアビリティの最低値は3、最大値は18となっている(*)。
　ここで決定したアビリティの数値を、アビリティ欄の元値に記入すること。

・アビリティ1点上昇につき、CP5点消費
・アビリティ初期値より1点減少につき、初期所持金＋$5,000

スキルの決定

キャラクターの持つ、鍛えた技、学んだ技術をスキルと呼ぶ。
　スキルには29種類が存在し、それらはすべて9種類のカテゴリに分類され、それぞれベースとなるアビリティを持っている。例えれば、〈小火器〉というスキルは、コンバットのカテゴリに属しており、ベースは【DEX】である。個々のスキルの解説とデータについては、P052を参照のこと。

スキルの上昇

スキルは、CPを消費して上昇させる。すべてのスキルには、選択したクラスによってスキル上限が設定されており、それを超えてCPを割り振ることはできない。つまり、上限100%のスキルにはCPは10点ごとに最大で100点までしか割り振れない。
　スキルを上昇させるのに必要なCPは、10点である。これによってスキルは＋10%される。

・スキル10%上昇につき、CP10点消費

マニューバの決定

スキルに留まらない、キャラクターの特殊な能力がマニューバである。
　マニューバには、各クラスごとのクラスマニューバと誰でも取得できる共通マニューバが存在する。個々のマニューバについてはP056を参照のこと。

アビリティ
　大体、一般人の平均は6ぐらいとなっている。普通は3あれば充分に日常生活を送ることができるだろう。9となれば、通常は身近に見かけないレベルだと思えばよく、10を超えるならそれは特別な才能として認識される。

スキルの上限
　ライフパスによるスキルボーナスで上限を超えることはできない。上限を超えるような経歴を選びたい場合は、スキルを再配分すること。

ラリーカンパニー日誌：ハンターの能力

　さて、我らのジェイクの能力を詳しく見てみよう。
　ハスラーである彼は得意スキルを自分で選ぶことができる。第一得意スキルは〈小火器〉〈重火器〉〈ドライビング〉とした。これらの上限は100となる。第二得意スキルは〈アスレチック〉〈土地カン〉〈隠密〉〈交渉〉〈素手戦闘〉だ。これらの上限は80となる。選ばれなかった残りのスキルの上限は自動的に50となった。
　彼は600点のCPを持っている。まず〈※高速機動〉を50、〈小火器〉を80とした。さらに〈重火器〉〈ドライビング〉〈戦略／戦術〉を50とし、〈土地カン〉〈交渉〉〈素手戦闘〉〈ゴシップ〉を30で取得。合計で280CPを使用したことになる。
　さらにジェイクは【STR】【REF】【DEX】【LUC】を5点ずつ上昇させた。これで200CPを使用。
　次にマニューバだ。ジェイクは《危機一髪》《残骸あさり》《カバーリング》《バーストショット※》《バラージシュート》を取得した。これらには合計で65CPが必要となった。
　ここまででジェイクは545CPを使用している。残る45CPをすべて$に変換すると、$110000が得られた。
　ジェイクはハスラーなので、パンドラとサイバーパーツ以外が半額になる。
　サイバーパーツとして最低限のホークアイ、ロウライト・アンプ、強化人工神経(C)、バイオアイボールを購入($28600)。メカニックとしてGT1200T“ディンゴ”($15600÷2=$7600)を、兵器としてM149“ボディマグナム”、SB/C25A“ゴースト”、CQ7000C“コマンドウ”、セル・クリーム10個、予備弾をそれぞれ2セット、その他細々した装備を$1000購入した($15222÷2=$7611)。
　最後にパンドラとして《ティール》《マグニ》《モージ》をインストール($80000)。$6189が彼の口座に残る。こうして、彼の冒険は始まった。

所持品
キャラクターは所持品の中で、任意のものを自宅や所持しているメカニックなどに乗せておくこともできる。そうしたアイテムは携帯品としては扱われず、それらのアイテムのある場所まで行かなくては、携帯品に加えることができない。
もちろん、携帯していないアイテムを装備したり、使用することはできない。

装備品
防具やサイバーパーツなどのアイテムは自動的に装備品として扱われ、常時使用可能な状態として機能している。しかし、武器（特に手に持つもの）はそうではなく、マイナーアクションなどで装備して使用可能な状態にする必要がある。くわしくはP185を参照のこと。

AR
ロールの際にはD100を振り、AR以下の数値が出れば判定は成功となる。

SR
ロールの際にはD100を振り、SR以下の数値が出れば判定は成功となる。

すべてのマニューバには、取得に必要な取得ポイントが設定されている。この取得ポイントの分だけCPを消費することで、キャラクターはマニューバを取得する。自分のハンタークラス以外のクラスマニューバを取得することもできるが、その場合に必要な取得ポイントは本来の5倍として扱われる。キャラクター作成時に取得可能なマニューバは最大で6個である。また、一部のマニューバには取得しなくても使用できるものがある。くわしくは個々のマニューバのデータを参照すること。

・マニューバ取得につき、CPを取得ポイント点消費
・他のクラスのクラスマニューバは取得ポイントの5倍のCPを消費
・初期取得可能なマニューバは6個

初期所持金の決定

最後に、初期所持金を決定する。

初期所持金はアビリティとスキルに割り振ったCPの残りから算出される。残ったCP1点ごとに、＄2,000を得る。残ったCPはここですべて初期所持金に変換される。CPを残しておくことはできない。この初期所持金を消費して、PCは武器や防具、メカニックやサイバーパーツなどのアイテムを購入する。

・残ったCP1点につき初期所持金＄2,000

アイテムの取得

『MHE』では、キャラクターの所持しているアイテムは、アビリティやスキルと同じくらいの比重を持つキャラクターの重要なファクターである。たとえば、特定のメーカーにそろえてみたり、ハンドガンはリボルバーしか使用しない、などキャラクターのイメージを大切にして欲しい。もちろん、プロだから使う道具にはこだわらないというのも、立派なキャラクター表現である。

所持品と装備品

『MHE』ではキャラクターが所持するアイテムを所持品と携帯品、そして装備品に分ける。

所持品は、キャラクターが持っているアイテム全般を意味する（つまり装備品と携帯品を含む）。携帯品は所持品の中でも、今現在持っているアイテムのことである（つまり装備品もこれに含まれる）(*)。装備品はキャラクターが現在使用可能な状態で保持しているアイテムを指す(*)。

アイテムの購入

キャラクターはまず、初期所持金を消費することでアイテムを購入できる。もし望むなら、初期所持金を余らせておいてもよい。ただし、初期のアイテムを購入する際は、まだキャラクターが完成していない状態であるため、他のキャラクターと金銭を貸し借りすることはできない。

購入特典のあるアイテム

選択したクラスによって、すべてのキャラクターは特定のアイテムを購入するための費用を半減できる。具体的にどのアイテムの費用が下がるのかについては、P048を参照のこと。これらの購入特典は、キャラクター作成時にのみ有効である。

パンドラの購入

選択したクラスによって、購入できるパンドラには制限がある。具体的にどのクラスがどのパンドラを購入できるのかについては、P072を参照のこと。

キャラクター作成時、すべてのキャラクターは最大で3つまでのパンドラを購入できる。

各種数値の算出

『MHE』では、アイテムなどの効果を受けた最終的な数値から、ゲームに使用するさまざまな副次的な数値が自動的に決定される。

これらを算出することで、キャラクターは真の完成を迎えるのだ。

アイテムによるアビリティとスキルの変化

サイバーパーツや一部のパンドラなど、アビリティやスキルに影響を与えるアイテムを購入した場合、それらの数値が変化することがある。

アビリティ現在値の算出

アビリティの元値と、アイテムの効果を参照した上で、アビリティの現在値を算出し、現在値の欄に記入すること。特にアイテムの効果がアビリティに影響しないなら、現在値には元値

を書き込むこと。

◆ARの算出

アビリティの現在値を元にしてARを算出する。ARについてはP168を参照すること。

ARは、［アビリティ現在値×4］％となる。計算の上、ARの欄に記入すること。

ロールの際にはD100を振り、AR以下の数値が出れば判定は成功となる。

SRの算出

スキルの数値と、アビリティ、アイテムの効果を参照した上で、SRが算出される。

SRは具体的にスキルを用いた判定を行なう時に使用する数値である。

SRは、［スキル＋（スキルのベースとなるアビリティ×2）］にアイテムによる修正を加算した数値となる。計算の上、SRの欄に記入すること。スキルを取得していない場合のSRは［スキルのベースとなるアビリティ×2］にアイテムによる修正を加算した数値となる。

ロールの際にはD100を振り、SR以下の数値が出れば判定は成功となる。

セカンドアビリティの決定

キャラクターには通常のアビリティの他に、それらから副次的に算出されるセカンドアビリティというものがある。

『MHE』では、これらによってキャラクターのタフさや移動速度を決定するのだ。

【SUV】の算出

キャラクターのタフさを表わすのが、【SUV】である。

【SUV】には、肉体のタフさを示す【肉体SUV】と、精神の強靭さを示す【心理SUV】、電脳の耐久性を示す【電子SUV】が存在している（*）。そして、【肉体SUV】には部位ごとに頭部、胴部、右腕部、左腕部、脚部の別が存在している。

【肉体SUV】は【STR】から、【心理SUV】は【WIL】から、【心理SUV】は【INT】によって以下の表のように決定される。ここで決定した【SUV】をそれぞれの欄に記入すること。また、キャラクターがインストールしたサイバーパーツによっては、【SUV】が表とは異なる結果になることもある。その場合は、個々のサイバーパーツの解説を参照のこと。

【荷重制限】の算出

キャラクターが持って支障なく動ける重さを表わすのが、【荷重制限】である。携帯品のENCの総計が、【荷重制限】で無荷までならキャラクターは支障なく動くことができる。

【荷重制限】は以下のようにして【STR】から算出される。ここで決定した【荷重制限】をそれぞれの欄に記入すること。なお、重荷を超えるアイテムは携帯できない。

【MV】の算出

キャラクターの移動速度を表わすのが、【MV】である。【MV】は上記の【荷重制限】や地形などの影響を受ける。くわしくはP187の「移動」の項を参照のこと。

【MV】は、［【REF】÷3］となる。計算の上、【MV】の欄に記入すること。また、キャラクターがインストールしたサイバーパーツによっては、【MV】の算出方法が違う場合もある。その場合は、個々のサイバーパーツの解説を参照のこと。

ハンターランク

特にGMから指定がない限り、Eと記入すること。

コンストラクションの終了

これでコンストラクションによるキャラクター作成は終了となる。一旦ページを戻り、パーソナルデータを決定（P040）すればキャラクターは完成である。

GMは、記入漏れや記入ミスなどがないかどうかをチェックすること。

【SUV】の算出

【STR】／【WIL】／【INT】	【SUV】
5以下	D
6～10	E
11～15	F
16～20	G
21以上	H

【荷重制限】の算出

状態	【荷重制限】
無荷	【STR】
軽荷	【STR】×2
重荷	【STR】×4

【電子SUV】

原則的に『MHE』の世界では、ほとんどの人間が大なり小なりサイバーパーツをインストールし、常時ネットワークとアクセスして生活を送っている。こうして電脳化された人々は当然ながら、ネットワークにあふれる電子的な害から身を守るための防壁をセッティングしているのだ。この防壁の強度を表わすのが、【電子SUV】である。

【電子SUV】を持たないキャラクターは、基本的にネットワークにアクセスすることもサイバーパーツをインストールすることもできない、完全に生身のキャラクターとして扱われる。完全に生身、非サイバーのキャラクターを作成する場合は、P293を参照のこと。

スキルの解説

キャラクターに何が出来て何が出来ないのか、それを表現するのがスキルだ。世の中は生まれ持った資質だけで決まったりはしない。生まれ落ちてからの訓練と経験こそが本当に物を言うのだ。

スキルの使い方

スキルはキャラクターがこれまでに取得した技術や知識、技能を表わすものであり、目の前に立ちはだかる問題を退ける手段である。ここでは、それぞれのスキルについての解説と、そのスキルの使用法、及び使用した際の処理について解説する。

スキルのカテゴリ

すべてのスキルは9種類のカテゴリに分類されており、解説もまたそれに従って行なわれる。なお、スキル名に※がついているものは専門スキルであり、1点もこのスキルを持っていなかった場合、判定を行なうことはできない。

カテゴリ：アクション

アクションのカテゴリに属するスキルは、主にキャラクターの全身を使って行なわれる行為に関係している。

◆アスレチック　【REF】

走る、ジャンプする、泳ぐなどの身体を動かすような状況で使用するスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。ただし、すべての行為についてロールを行なう必要はない。たとえば、1m程度の幅跳びにロールは必要ないだろう。しかし、これが20階建てのマンションの屋上で、隣のビルに飛び移るような状況だったらどうだろうか。このような時にロールを行なえばよいのである。

スキルリスト(カテゴリ別)

●カテゴリ：アクション
◆アスレチック　【REF】
◆※高速機動　なし
◆投擲　【DEX】

●カテゴリ：エージェント
◆隠密　【PER】
◆土地カン　【PER】
◆追跡／逃走　【PER】

●カテゴリ：コミュニティ
◆芸能芸術　【SYM】
◆交渉　【SYM】
◆ゴシップ　【SYM】

●カテゴリ：コンバット
◆※重火器　【DEX】
◆小火器　【DEX】
◆素手戦闘　【REF】
◆※搭載火器　【PER】
◆※特殊武器　【REF】
◆ナイフコンバット　【REF】

●カテゴリ：コンピュータ
◆アクセス　【INT】
◆※イメージファイト　【WIL】
◆ソフトウェア　【INT】

●カテゴリ：サイオニクス
◆※EX　【WIL】
◆精神防壁　【WIL】

●カテゴリ：テクノロジー
◆医療技術　【INT】
◆鑑定　【PER】
◆専門知識　【INT】

●カテゴリ：ミリタリー
◆トラップ　【DEX】
◆※戦略／戦術　【WIL】

●カテゴリ：メカニック
◆※コンバットシェル　【REF】
◆※修理メンテナンス　【INT】
◆ドライビング　【REF】
◆※ナビゲート　【REF】

また、GMはロールを行なう行為自体の難易度や周囲の状況などによって、ロール修正をくわえてもよい。

◆※高速機動　なし

瞬間的に高速で動くことによって射撃によるダメージを軽減するスキルである。ベースとなるアビリティは存在しない。「機動回避が可能になる」と書かれたサイバーパーツをインストールした場合にのみ使用でき、射撃攻撃に対して、リアクションとして機動回避を行なえるようになる。詳しくはP188の戦闘ルールを参照すること。

◆投擲　【DEX】

手榴弾、投げナイフ、弓類などV類の武器を使用するスキルである。ベースとなるアビリティは【DEX】。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。それ以外にも、単に物を投げて当てる時などに使用する。

カテゴリ：エージェント

エージェントのカテゴリに属するスキルは、主に隠密・諜報活動に関わる行為に関連している。

◆隠密　【PER】

物を隠したり、隠れたりするスキルである。自分の体や携帯している武器、戦車の車体などを見つからないように隠したり、戦闘用ボートを普通のヨットに偽装したりする時に使用する。また、変装を行なう際にも使用する。

このスキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録すること。このロール修正が、偽装や変装を見破ったり、隠し持った武器を発見したりするための〈隠密〉ロールにおけるロール修正となる。【PER】

また、変装できるといっても特定の人間になりきることはできない。そのような場合には専用のサイバーパーツが必要となる。

◆土地カン　【PER】

都市の構造や地形などのパターンから、目的となるものを探し出すスキルである。ベースとなるアビリティは【PER】。初めて訪れた場所で、安いホテルを探したり、情報屋に接触したり、最適な逃走経路を割り出すといった場合に使用する。また、荒野で水や食糧を調達するなど、サバイバル能力についてもこれでロールする。

◆追跡／逃走　【PER】

相手を追跡、尾行したり、逆にそれらから逃れるためのスキルである。ベースとなるアビリティは【PER】。

このスキルを逃走目的で使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録すること。このロール修正が、追跡するための〈追跡／逃走〉ロールにおけるロール修正となる。GMは天候や人ごみ、逃走してからの時間経過や痕跡の有無など、周囲の状況を考慮してロール修正をかけてもよい。

カテゴリ：コミュニティ

コミュニティのカテゴリに属するスキルは、主に他人との関わりや芸術的な表現能力に関わる行為に関係している。

◆芸能芸術　【SYM】

芸術的な知識や技能を持っていることを表わすスキルである。ベースとなるアビリティは【SYM】。絵画、歌唱、楽器演奏、写真、映像などのジャンルを選択し、〈芸能芸術：写真〉のように記述し、それぞれ別のスキルとして扱う。ロールに成功すれば、芸術的な絵が描けたり、感動させるような歌が歌えたり、写真や映像からヒントを見つけたりできる。

◆交渉　【SYM】

他人と交渉、説得するためのスキルである。NPCから会話を通じて情報を得たり、好意的な反応を引き出すために使用する。ベースとなるアビリティは【SYM】。GMは交渉の方法（賄賂、誘惑、脅迫など）と相手の性格に応じてロール修正を加えてもよい。

◆ゴシップ　【SYM】

さまざまな噂や情報、雑学、特にハンターの間で噂されるような人物や企業のウラについて知っているかどうかを判断するスキルである。ベースとなるアビリティは【SYM】。人脈の広さや一般教養の深さも表わし、特定の人物とコンタクトが取れるかどうかや、特定の知識について知っているかどうか判定するロールにも用いられる。ロールに成功すれば、これらを知っていたり、知っている人間と接触できたことになるのだ。

カテゴリ：コンバット

コンバットのカテゴリに属するスキルは、主に武器や素手を用いた戦闘に関連している。

◆※重火器 【DEX】

軽・重機関銃、対戦車ライフルなどⅢ類の武器を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【DEX】。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆小火器 【DEX】

ピストルやライフル、SMGなどⅠ類の武器を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【DEX】。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆素手戦闘 【REF】

パンチやキック、あるいはナックルやクローなどの格闘武器によって攻撃するスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。また、それらの武器による攻撃を受けたときに格闘回避で使用する。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆※搭載火器 【PER】

戦車砲、魚雷、ミサイルなどⅣ類の武器を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【PER】。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆※特殊武器 【REF】

刀など大型の刃物や、ワイヤーなどの特殊な武器、チェーンソーやドリルといった本来は武器ではないものなど、Ⅵ類とⅧ類の武器の一部を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。また、それらの武器による攻撃を受けたときに格闘回避で使用する。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆ナイフコンバット 【REF】

小型の刃物や間に合わせの武器など、Ⅵ類の武器の一部を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。また、それらの武器による攻撃を受けたときに格闘回避で使用する。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

カテゴリ：コンピュータ

◆アクセス 【INT】

ネットワークにアクセスして情報を集めるためのスキル。ある意味でネット上にない情報は存在しないとさえいえるため、日常生活に用いるための情報から、目的となるタウンの所在地まで幅広い情報を集めることができる。このスキルの使用はネットワークアクションとして扱う。くわしくはP202のネットワークアクションを参照のこと。

また、困ったら情報収集でGMは〈アクセス〉のロールを行なわせると良い。

◆※イメージファイト 【WIL】

サイバースペース内で、ウェポンソフトを用いての電子攻撃を行なったり、デフレクションをするためのスキル。このスキルの使用はネットワークアクションとして扱う。くわしくはP202のネットワークアクションを参照のこと。

◆ソフトウェア 【INT】

ソフトウェアプログラムを扱うためのスキル。ソフトウェアを即座に起動して効率よく扱ったり、瞬時にカスタマイズして状況に最適なプログラムに改変したりすることができる。現代のコンピュータは原則的にすべてソフトウェアプログラムを扱うものであるため、コンピュータを専門に扱うには必須といえる。このスキルの使用はネットワークアクションとして扱う。くわしくはP202のネットワークアクションを参照のこと。

カテゴリ：サイオニクス

◆※EX 【WIL】

イノセントのマニューバを使用するためのスキル。どれだけ異能力を効率よく使用することができるかを示している。原則的にイノセントのマニューバを持たないキャラクターには意味がない。

◆精神防壁 【WIL】

精神的なショックに耐える方法に通じていることを表わすスキルである。ベースとなるアビリティは【WIL】。肉体や精神の痛みに耐えたり、サイオニクスや拷問などに対する抵抗ロールなどに使用し、成功すればこれらを防ぐことができる。

カテゴリ：テクノロジー

テクノロジーのカテゴリに属するスキルは、専門的な知識や技術に関連している。

◆医療技術 【INT】

人体やサイバーウェアを治療、修理するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【INT】。詳しくはP195の損傷の回復を参照すること。また、サイバーパーツやドラッグに関

する知識を持っているかどうか判断する際にも使用する。

◆鑑定 【PER】

絵画や宝石など価値ある物品の鑑定や、事件現場の検証などを行なうスキルである。ベースとなるアビリティは【PER】。成功すれば、宝石が模造品であることを見抜いたり、がらくたの山から価値ある品を見つけたり、死体の痕跡から犯人の手掛かりを発見したりできる。

◆専門知識 【INT】

専門的な学問知識を持っていることを表わすスキルである。ベースとなるアビリティは【INT】。言語学、生物学、薬学、医学、精神医学、天文学、化学などのジャンルを選択し、〈専門知識:言語学〉のように記述し、それぞれ別のスキルとして扱う。

カテゴリ:ミリタリー

ミリタリーのカテゴリに属するスキルは、主に軍事的な知識による兵器や危険物などの扱いに関連している。

◆トラップ 【DEX】

地雷や爆薬などⅦ類の武器を使用するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【DEX】。

また、トラップの発見や設置、解除を行なうためにも使用できる。

◆※戦略/戦術 【WIL】

あらゆる軍事的な局面で求められる知識や経験に通じていることを表わすスキル。ベースとなるアビリティは【WIL】。大軍を指揮したり、敵の陣形の弱点を見抜いたりするほか、マスコンバットルールでは大きな役割を果たす。

カテゴリ:メカニック

メカニックのカテゴリに属するスキルは、車両をはじめとするさまざまな乗り物全般を扱うことに関係している。

◆※コンバットシェル 【REF】

コンバットシェルを操縦するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。コンバットシェルを操縦中に起きるさまざまな状況に対するロールと、コンバットシェルによる機動回避に使用する。

◆※修理メンテナンス 【INT】

メカニックの修理やメンテナンスを行なうためのスキルである。ベースとなるアビリティは【INT】。

◆ドライビング 【REF】

バイク、バギー、トレーラーなどその種類を問わず、地上車両全般(ホバーも含む)を操縦するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。車両を操縦中に起きるさまざまな状況に対するロールと、車両による機動回避に使用する。

なお、このスキルを持っていないキャラクターでも車両を運転することはできる。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

◆※ナビゲート 【REF】

地上車やコンバットシェル以外のメカニックを操縦するためのスキルである。ベースとなるアビリティは【REF】。ヘリ、エアクラフト、ボートなどの種別を選択し、〈※ナビゲート:ヘリ〉のように記述し、それぞれ別のスキルとして扱う。メカニックを操縦中に起きるさまざまな状況に対するロールと、対応するメカニックによる機動回避に使用する。詳しくはP187の戦闘ルールを参照すること。

スキルリスト(アビリティ順)

【REF】
◆※コンバットシェル
◆※ナビゲート
◆※特殊武器
◆アスレチック
◆ドライビング
◆ナイフコンバット
◆素手戦闘

【DEX】
◆※重火器
◆トラップ
◆小火器
◆投擲

【INT】
◆※修理メンテナンス
◆アクセス
◆ソフトウェア
◆医療技術
◆専門知識

【PER】
◆※搭載火器
◆隠密
◆鑑定
◆追跡/逃走
◆土地カン

【WIL】
◆※EX
◆※イメージファイト
◆※戦略/戦術
◆精神防壁

【SYM】
◆ゴシップ
◆芸能芸術
◆交渉

なし
◆※高速機動

マニューバ

マニューバとは、スキルをより細分化した細かな技術や、普通に訓練したのでは身につかない離れ業をあらわしている。これらのマニューバは、ハンターの活動能力の幅を広げ、キャラクターをより個性的にしてくれるだろう。

クラスマニューバ
それぞれのクラスマニューバは以下のようにイメージになる。

ランドブラスター
主にメカニックを操り、特殊な機動や攻撃を行なわせるマニューバが、ランドブラスターのクラスマニューバとなる。

ネットライナー
主にネット内での行動を円滑にしたり、ターミナルの性能を向上するマニューバや、ネットに関わる異能力がネットライナーのクラスマニューバとなる。

バウンサー
主に戦闘に関わる特殊な能力や得意な攻撃方法、ダメージの軽減能力などがバウンサーのクラスマニューバとなる。

ハスラー
他のクラスのマニューバをコピーしたり、他者の支援を行なうようなマニューバがハスラーのクラスマニューバとなる。

イノセント
主に他者の感情や精神を読み取るテレパシーや、透視やサイコメトリなどのESPをはじめとする異能力がイノセントのクラスマニューバとなる。

マニューバの解説

マニューバとは、キャラクターが取得することのできる特殊な能力の総称である。マニューバにはクラスマニューバと共通マニューバが存在している。

クラスマニューバ

クラスマニューバは、それぞれのハンタークラスに固有のマニューバである(*)。それぞれのクラスごとに17種類が存在し、自分のクラスに属するマニューバ以外を取得することは原則としてできない。

共通マニューバ

共通マニューバは、どのクラスに属していても取得できる特殊なマニューバである。主に社会的な能力や戦闘関係のものがそろっている。

また、これらの中には、取得しなくても不完全な効果で使用できるマニューバも存在する。

マニューバデータの見方

マニューバのデータの見方を以下に解説する。マニューバの使用法についてはP196を参照すること。

名称

マニューバの名称である。本文中にマニューバ名が記述されるときは《名称》のように記述する。

種別

マニューバをいくつかの種類に分けて記述している。ひとつのマニューバが複数の種別を持つこともあるし、種別を持たないマニューバも存在する。

▼異能力(略号：異)

マニューバが異能力として扱われることを表わす。原則的にダメージを与える異能力はAI以外の機械に効果を持たない。

▼ネットワーク(略号：ネ)

マニューバがネットワークアクションであることを表わす。原則的に、[スタンドアローン]であったり、【電子SUV】を持たないキャラクターなどに効果を持たない。

▼対決(略号：対)

そのマニューバが対決を伴うものであることを表わす。対決マニューバは、対決ロールに成功しないと効果を持たない。

▼汎用(記号：汎)

そのマニューバが取得していなくても使用できるものであることを表わす。取得した場合の差異については、効果本文を参照せよ。

取得ポイント

そのマニューバを取得するために必要なコストを表わす。キャラクターの作成時にはキャラクターポイントを、それ以外の場合は経験点を消費する。それぞれ／の左側はキャラクターポイント、／の右側は経験点の場合のコストである。

タイミング

マニューバを使うタイミングである。基本的に、ひとつのタイミングで使用できるマニューバはひとつである。

▼アクション

マイナーアクション、メジャーアクション、リアクションと書かれていた場合、それぞれの

アクションとしてマニューバを使用する。

▼オートアクション

使用の宣言を行なうだけでマニューバを使用できる。くわしいタイミングは効果本文を参照せよ。

▼プロセス

セットアッププロセス、移動イニシアチブプロセス、移動プロセス、イニシアチブプロセス、クリンナッププロセスなどと書かれていた場合、それぞれのプロセスにマニューバを使用する。

▼ステップ

加減速ステップ、命中効果ステップ、損傷決定ステップなどと書かれていた場合、それぞれのステップにマニューバを使用する。

▼常時

常に効果を発揮している。このタイミングのマニューバは、すべて同時に効果を発揮する。

▼本文

効果の本文中に詳細に記述されている。

この記述が同じであるマニューバは、同じタイミングで使用するマニューバとみなす。

▼その他

書かれているタイミングで使用する。

使用スキル

ロールで使用するスキル、またはアビリティが書かれている。

▼自動成功

宣言するだけで効果が発生する。

▼武器

そのマニューバで使う武器を使用するためのスキルと同じスキルを使用する。

ロール修正

マニューバを使用するロールに対するロール修正である。原則的にSR、またはARに対する修正となる。

▼なし

そのマニューバには判定が必要ない。

▼SR～

SR1/2、SR1/4など、ロールにかかる修正である。

対象

マニューバの効果を受ける対象が書かれている。

▼自身

使用者自身が効果を受ける。

▼単体

キャラクターひとりが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

▼X体

Xに書かれている人数のキャラクターが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

▼場面

シーンの中に存在するキャラクターすべてが効果を受ける。

▼場面（選択）

シーンの中に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクターが効果を受ける。

射程

マニューバの効果が及ぶ距離を示す。メートルで書かれている場合はその距離以内までとなる。

▼なし

そのマニューバは自身にしか効果を持たない。

▼至近

使用者と0mの位置にいる対象にしか効果を持たない。

▼武器

武器などの射程と同じ距離まで届く。

▼場面

シーンの中に存在するなら届く。

代償

マニューバを使用した時の代償として失うもののことである。

ラックポイントの場合、マニューバを使用すると書かれている数字だけ、ラックポイントを消費する。代償によってラックポイントをマイナスの数字にすることはできない。

肉体MWや心理LWなどとある場合は、書かれている損傷を自動的に胴部に受けることになる。

効果

そのマニューバの効果が書かれている(*)。

マニューバの効果時間

マニューバの効果がいつまで続くのかが明記されていない場合、使用されたメインプロセスの終了まで持続するものとする。

マニューバの効果の重複

マニューバは、ひとつのマニューバが効果を発揮している間に、同じマニューバを重ねて使用しても、重複して効果を発揮することはない。後から使用したマニューバが有効となる。

マニューバの効果

以下に、効果の文中で使用される用語を解説する。

・あなた

マニューバの使用者のこと。

・対象

マニューバの効果が適用されるキャラクターやメカニックなどのこと。

・格闘攻撃

格闘攻撃のルール(P187)に則って、効果を発揮するかどうかを対決で決定する。

・射撃攻撃

射撃攻撃のルール(P187)に則って、効果を発揮するかどうかを対決で決定する。

・心理攻撃

心理攻撃のルール(P187)に則って、効果を発揮するかどうかを対決で決定する。

汎用マニューバの名称

種別：汎用のマニューバは、名称の末尾に※が書かれている。

ランドブラスター

ランドブラスターのみが取得できるマニューバは、メカニックにスピードを[illegible]ものや移動時の火力を上げるもの、機体で仲間をかばうものなどと独特の操縦技術が[illegible]非常識な戦い方や、戦闘中に行なう超絶的なテクニックを表わしている。

一撃離脱（いちげきりだつ）

種別：－　**取得ポイント：**30/30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**心理MW
効果：機動力を活かした一撃離脱を行なうマニューバ。

メインプロセスの直後に宣言する。あなたは即座に追加で［移動］を行なうことができる。ただし、この時に移動できる距離は［【MV】÷2］mまでとなる。このマニューバは1回のメインプロセスにつき1度まで使用できる。

高速戦闘中において、立ち止まるということは死を意味する。

インターセプト

種別：－　**取得ポイント：**40/15
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈※重火器〉〈※搭載火器〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**本文
効果：フルオートで弾丸をばらまき、ミサイルなどを撃墜するマニューバ。

〈※重火器〉あるいは〈※搭載火器〉で機動回避を行なうことができる。この時、達成値にオート指数3ごと＋10の修正を受ける。このマニューバはメカニックを操縦しており、発射方式：Aの武器を装備している場合しか使用できない。また、その武器の弾数を、4消費すること。消費できない場合は使用できない。

回避機動（かいひきどう）

種別：－　**取得ポイント：**20/10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：複雑な機動で、受ける被害を軽減するマニューバ。

このターンの間、メカニックの【MV】を1/2にする代わりに、機動回避の達成値に＋20する。このマニューバはメカニックを操縦しているときしか使用できない。

ジグザグに走ったり、アクロバティックな機動を取ることで、敵の攻撃を困難にする。

キャスリング

種別：－　取得ポイント：15/20
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：本文　代償：1ラックポイント
効果：メカニックを割り込ませ、攻撃からかばうマニューバ。

あなたの操縦するメカニックの【MV】m以内にいる同意した対象が格闘攻撃、射撃攻撃の対象となった時の防御宣言ステップに宣言する。あなたは即座に対象と0mの距離に移動し、攻撃の対象をあなたのメカニックに変更する。この時、あなたは機動回避を行なうことができない。このマニューバは1ターンに1回まで使用できる。

三次元機動（さんじげんきどう）

種別：－　取得ポイント：30/15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　代償：なし
効果：三次元機動、すなわち上下左右へと複雑な機動を取ることで、有利な攻撃ポイントを得るマニューバ。

あなたがメカニックを操縦し、かつ飛行状態になっている間、使用する武器の火力に常に＋20する。

空中戦は地上戦とはまた違ったやり方があるものだ。あなたはその無数の鉄則を身につけており、敵の急所を突くために活かすことができる。

神速の貴公子（しんそくのきこうし）

種別：－　**取得ポイント：**40/15
タイミング：ムーブプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**1ラックポイント
効果：あなたが誰に追いつけない神速のテクニックでメカニックを操る達人であることをあらわすマニューバ。

あなたはムーブプロセスにおいて、陣営にかかわらずどのユニットよりも早く動くことができる。また、それに加えて、全員が移動を行なった後でさらにもう1度移動を行なう権利を得る。あなた以外にも《神速の貴公子》を持つキャラクターがいる場合、【REF】の高い順に移動を行なうこと。

旋回攻撃（せんかいこうげき）

種別：対　**取得ポイント：**30/20
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1　**対象：**本文
射程：武器　**代償：**心理LW
効果：一瞬だけの急速旋回などを行なうことで、扱いの難しい武器を自在に使いこなすマニューバ。

射撃攻撃を行なう。この際、あなたは対象との距離が武器の命中修正の最も有利な距離にいるものとして、命中ロールを行なうことができる。ただし、対象は武器の射程内でなければならず、このマニューバはメカニック操縦中のみ使用できる。

空中で前転して背後を向くことや、地面にターンピックを撃ち込んで高速旋回を行なうなど、卓越した技量を持つランドブラスターに、死角はない。

タクシードライバー

種別：－　**取得ポイント：**30/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：本文　**代償：**なし
効果：移動ルート中の対象をメカニックの中に引きずり込むマニューバ。

移動プロセスの、移動の決定の直後、もしくはTRSにおいてキャラクターマーカーを移動させる際に宣言する。決定した移動ルートの途中にいる、同意したキャラクターをメカニックの内部に入れることができる。この時、乗員を入れるだけのスペースがメカニックになければならない。このマニューバはあなたがメカニックを操縦している時しか使用できない。

バーンナウト

種別：ー　**取得ポイント**：20/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：移動しながらの攻撃に熟達していることを表わすマニューバ。

あなたがメカニックで移動を行なったターンに行なう命中ロールの達成値を、常に＋20する。

移動と攻撃は表裏一体だ。真っ正面からでは見えない弱点が見えたり、相手の焦りや隙を誘うこともできる。

ハイジャンプ

種別：ー　**取得ポイント**：40/15
タイミング：ムーブプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたは敵陣を突破する際、自らの駆るメカニックの機動性を最大限に生かして飛ぶように走ることができる。

あなたはそのムーブプロセスの間、突破を行なう際に~~メカニックの機動性がAであるものとして~~突破値を算出することができる。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

「突破値を30上昇したものとして」

被弾調整（ひだんちょうせい）

種別：ー　**取得ポイント**：15/10
タイミング：命中効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：かすかにメカニックを動かし、命中部位をずらすマニューバ。

あなたが操縦しているメカニックを対象とした攻撃の命中効果ステップに使用する。命中部位を決定するロールのダイス目を＋1、あるいは－1する。この時、1を－1した場合は0に、0を－1した場合は9に、9を＋1した場合は0になるとする。

あなたは自分のメカニックを自分の肉体以上に理解している。それは、いざというときに致命的な場所をそらして攻撃を受ける手段に繋がる。

ブレイクダンス

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：心理LW
効果：メカニックに急速機動を取らせ、攻撃を回避するマニューバ。

機動回避のロールの直後に宣言する。防御ロールの達成値に＋30する。このマニューバは〈ドライビング〉〈※ナビゲート〉〈※コンバットシェル〉を使用した機動回避にのみ使用できる。

無茶な機動はあなたの体を傷つける。だが、多少の怪我よりもメカニックの被害を抑えることを選ぶ必要もあるのだ。

ブロックバスター

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：コンバットシェルによる戦闘に熟達していることを表わすマニューバ。

ロールを行なった直後に使用する。そのロールのダイスを振り直す。このマニューバはあなたがコンバットシェルに搭乗している時のみ使用でき、1シーンに1回まで使用できる。

あなたはブロックバスター、コンバットシェルの運用に長けた存在だ。ことコンバットシェルに乗っている限り、あなたに勝てる相手はそうはいない。

妨害射撃（ぼうがいしゃげき）

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：本文
効果：敵の周辺や道などを狙って攻撃を加えることで、移動妨害を行なうマニューバ。

TRロールの直後に使用する。対象のTRロールの達成値を－30する。このマニューバは火力60以上の武器を装備している場合しか使用できず、その武器の弾数を、通常の射撃を行なったのと同様に消費すること。また、このマニューバは1リミットに1回まで使用できる。

追いかけるにせよ、逃げるにせよ。相手の動きを制するのは重要だ。

黙示録の騎士（もくしろくのきし）

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：タクティクスプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：敵陣に向かって強襲をかけるマニューバ。

あなたがムーブプロセスで突破をすでに行なっている場合にのみ使用できる。あなたはこのタクティクスプロセスに、制限を無視して攻撃だけでなく突撃を行なうことができるようになる。

レコードブレイカー

種別：ー　**取得ポイント**：15/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：メカニックの限界を超えた機動力を引き出すマニューバ。

あなたが操縦するメカニックの【ACL】と【BRK】に常に＋10する。

誰もが無茶と言うほどのスタートダッシュ、通常ならクラッシュ確実なほどの急ブレーキ。そのどちらもあなたにとっては自由自在だ。あなたはカタログスペックなどというつまらないものにはとらわれない。

ロードラッシャー

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：TRセットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あらゆる困難を、愛車一台でくぐり抜ける凄腕の走り屋であることを表わすマニューバ。

そのラウンドの間、あなたのTRロールにSR2を与える。このマニューバはチェイス中かGMが認めたTRSにおいてしか使用できない。

走り屋、逃がし屋、運び屋。様々な呼び名で人はあなたを呼ぶ。だがあなたは自らを一言で呼ぶことが可能だ。そう、そのすべてといえる存在、ロードラッシャーこそがあなたの名だ。

ネットライナー

ネットライナーのみが取得できるマニューバは、自分用のマテルフォームを起動して自分をサポートさせるものや、ネットワークアクション中に行なう様々なアクションを可能とするもの、そしてネットワーク中で強い効果を持つ異能力などである。

インタポーズ

種別：ネ、対　**取得ポイント：**20/15
タイミング：リアクション
使用スキル：〈ソフトウェア〉
ロール修正：SR1　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：周囲の電子機器を支配下に置くことで、味方に迫る危険を阻止するマニューバ。

シーン内のキャラクターが格闘攻撃、射撃攻撃の対象となった時に宣言する。対象の代わりにあなたが〈ソフトウェア〉でリアクションを行ない、ダメージを軽減することができる。対決ロールの勝敗にかかわらず、ダメージは対象が受ける。このマニューバは1ラウンドに1回まで使用できる。

エレキストーム

種別：異　**取得ポイント：**20/30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**心理MW
効果：あなたがいるネットワークのフレーム上に、電子的な大混乱を引き起こす異能力。

あなたを除くシーンに登場しているすべてのキャラクターは、このターンの間、すべてのネットワークアクションにSR1/2のロール修正を受ける。

ケーブルマスター

種別：異　**取得ポイント：**20/30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：あなたが異能力によってサイバースペースに入れることをあらわすマニューバ。

このシーンの間、例え非サイバーであっても、あなたはネットワークアクションを行なうことができる。もしあなたがこのシーン中に電子攻撃を受けた場合、電子防御は〈精神防壁〉で行なうことができ、ダメージは【心理SUV】を元に心理損傷として受けること。

ゴーストCOMP（コンプ）

種別：異　**取得ポイント：**20/30
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**1ラックポイント
効果：自身の脳内領域を、ターミナルのメモリ代わりにできる異能力。

《マテルフォーム》、または《ケーブルマスター》を宣言する際に使用する。あなたは追加でMEMの総合計が［【WIL】×2］までのプログラムを準備することができる。この効果は1シーンの間、持続する。

ゴルゴンゲシュタルト

種別：ネ　**取得ポイント：**50/50
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：複数のターミナルを用いて並列処理を行なうことにより、瞬間的に電子的能力を強化するマニューバ。

［〈ソフトウェア〉÷20］台までのターミナルを選ぶ。そのターン、あなたの【REF】が選択したターミナルの【REF】の合計だけ上昇し、マジックソフトの火力と限界、すべてのネットワークアクションの達成値に＋［ターミナル台数×10］の修正を受ける。ただし、選択したターミナルは即座に破壊され、ターン中【電子SUV】が選択ターミナルの台数だけ低下する。

サイバーバインド

種別：ネ　**取得ポイント：**20/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：場面　**代償：**本文
効果：ネットワークから敵の行動を阻害するマニューバ。

対象がロールを行なった際に使用する。そのロールの達成値を－20する（最低0）。ただしこのマニューバは使用するたびに$3,000の所持金を失なう。所持金が$3,000未満の場合は使用できない。

デコイプログラム

種別：ネ　**取得ポイント：**30/20
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：おとりとなるプログラムをばらまくことで、敵のネットワークアクションの効果を無効化するマニューバ。

あなたが「使用スキル：自動成功」のネットライナーのマニューバの効果を受けた際に宣言する。その効果を無効化する。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

電界（でんかい）の守護者（しゅごしゃ）

種別：ネ　**取得ポイント：**20/15
タイミング：リアクション
使用スキル：〈ソフトウェア〉
ロール修正：SR　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：電子的に味方を守り、敵ハッカーの攻撃を阻止するマニューバ。

シーン内のキャラクターが電子攻撃、またはネットライナーのマニューバの対象となった時に宣言する。対象の代わりにあなたが〈ソフトウェア〉で電子防御を行なうことができる。この際、あなたは電子防御を行えるソフトを持っていなければならない。対決ロールの勝敗にかかわらず、あなたがダメージを受けることとなる。このマニューバは1メインプロセスに1回まで使用できる。

電子災害

種別：ネ、対　**取得ポイント**：40/15
タイミング：タクティクスプロセス
使用スキル：〈ソフトウェア〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：なし
効果：広域に電子的な災害を引き起こし、敵軍を直接電子攻撃するマニューバ。

マスコンバットにおけるタクティクスプロセスの攻撃として、使用可能なマジックソフトひとつによる攻撃を行なう。この際、戦力値は[マジックソフトの火力÷5]となり、距離と射線は無視される。使用したマジックソフトは消滅する。

電子の道化師

種別：ネ、対　**取得ポイント**：30/40
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈ソフトウェア〉
ロール修正：SR1/2　**対象**：場面（選択）
射程：場面　**代償**：なし
効果：電脳に介入して五感の一部を遮断したり、視界に邪魔なアイコンをポップアップさせたりすることで、相手の行動を阻害するマニューバ。

対象と対決ロールを行なう。防御側は電~~子防御を行なえるスキル~~を使用する。対決に敗北した対象は、そのターンのクリンナッププロセスまでの間、あらゆるロールにSR1/2の修正を受ける。対象がエキストラである場合を除いて、対象が1体増えるごとに、このマニューバのロールにSR1/2のロール修正を受ける。

電脳の魔術師

種別：ネ　**取得ポイント**：20/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：場面（選択）
射程：場面　**代償**：なし
効果：周囲にある電子機器すべてを支配下に置き、意のままに操るマニューバ。

シーン内に存在する、キャラクターの所持品以外の電子機器を自由に操ることができる。シャッターを降ろしたり、ビル内の秘密地図を参照したりなど、具体的にどこまでのことができるかはGMと相談すること。原則的にこれで処理できない事項はTRSで扱うこととなる。

ドミネイター

種別：ネ　**取得ポイント**：20/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：なし
効果：武器や防具などに電子攻撃を加え、それを使用不能にするマニューバ。

あなたが電子攻撃で武器、または防具に対してMW以上の電子損傷を与えた際に宣言する。その装備を1シーンの間、使用不能の状態にする。扱いとしてはMOの損傷を受けているのと同じとみなすこと。

人形使い

種別：ネ　**取得ポイント**：30/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：なし
効果：電脳を乗っ取ることで人間をまるで人形のように操るマニューバ。

あなたが電子攻撃でMW以上の電子損傷を与えた際に宣言する。対象にデータ的な効果を持たない行動を、ひとつだけ取らせることができる。また、相手が同意している場合やエキストラの場合は、電子損傷を与える必要なく、いつでもデータ的な効果を持たない行動を取らせて良い。

ネットワークサポート

種別：ネ　**取得ポイント**：20/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：本文
効果：ネットワークから味方の行動のサポートを行なうマニューバ。

対象がロールを行なった際に使用する。そのロールの達成値に＋20する。ただしこのマニューバは使用するたびに$2,000の所持金を失なう。所持金が$2,000未満の場合は使用できない。

ファイアスターター

種別：異　**取得ポイント**：50/30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：電子世界において、超高速を得る異能力。

宣言することでそのターンの間、あなたの【REF】を＋［【WIL】×2］する。このマニューバは1シナリオに3回まで使用できる。

マテルフォーム

種別：ネ　**取得ポイント**：10/10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：ネットワークアクションにターミナルの能力を上乗せするマニューバ。

シーンに登場する際、またはセットアッププロセスに使用する。1シーンの間、あなたの【REF】と【電子SUV】を所持しているターミナルのものに変更する。この効果が【MV】、およびマスコンバット時の移動力に影響することはない。このマニューバはターミナルを所持していなければ使用できない。くわしくはP206を参照のこと。

ルートトレース

種別：ネ　**取得ポイント**：30/10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：なし
効果：サイバースペースにおいて発見した人物の本体が、現実世界のどこにあるのかを探り出すマニューバ。

あなたが電子攻撃でMW以上の電子損傷を与えた際に宣言する。その相手の現実世界での位置を知ることができる。この効果は、相手がラックポイントを1点消費することで無効化することができる。

バウンサー

バウンサーのみが取得できるマニューバは、武器への深い習熟や、重すぎる武器の運用、爆発物を仕掛けて敵を吹き[illegible]など、とにかく[illegible]の力を発揮するものが多い。それが物語るように、バウンサーとは戦場の[illegible]なのだ。

命の盾（いのちのたて）

種別：ー　**取得ポイント：**20/10
タイミング：防御効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：至近　**代償：**心理LW
効果：身を挺して隣の仲間をかばうマニューバ。

対象に適用される予定のダメージをあなたが受ける。このマニューバは1回のメインプロセスに1回まで使用できる。装甲値、DC値などはあなた自身のものを使用すること。この時あなたが受けるダメージを20点軽減する。

難攻不落のバウンサーは仲間を守る最後の壁なのだ。

英雄豪傑（えいゆうごうけつ）

種別：ー　**取得ポイント：**100/25
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：あなたがその場にいるだけで周囲の者たちを沸き立たせ、勇気づけるほどの英雄的戦士であることをあらわすマニューバ。

あなたの属するユニットは戦力を決定する際、常に＋20の修正を受ける。

片手射撃（かたてしゃげき）

種別：ー　**取得ポイント：**20/15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：並外れた腕力とバランス感覚により、通常なら片手で扱えないような武器を扱うマニューバ。

あなたは「持ち方：両手」の武器を片手で使用できる。この効果は《二丁拳銃》《二刀流》とは重複しない。

あなたの右手には重機関砲。左手にはスナイパーライフル。そのあり得ない光景に敵が動きを止める。その瞬間、そのふたつの長物が火を吹いた。

決闘宣言（けっとうせんげん）

種別：ー　**取得ポイント：**20/10
タイミング：アサルトプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**心理LW
効果：あなたが戦場において突撃することに長けた純粋戦士であることを示すマニューバ。

あなたが突撃を行なった際に宣言する。突撃の際の敵との距離決定において、対象までの距離を0mから100mまでの範囲で、任意に決定することができる。

高速準備（こうそくじゅんび）

種別：ー　**取得ポイント：**35/20
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：瞬時に武器を交換するマニューバ。

あなたは即座に「武器の交換」を行なうか、「弾倉の交換」を2回まで行なうことができる。

状況と必要に応じて武器を持ちかえるのは、あなたにとって当然のことだ。戦場とはバウンサーにとってはパーティ会場に等しい、ならば、それに合わせた正装が必要というものだろう。

殺戮の宴（さつりくのうたげ）

種別：ー　**取得ポイント：**30/15
タイミング：アタックプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**心理LW
効果：あなたが戦場において、多数の敵と戦うことを得意とする豪傑であることを示すマニューバ。

あなたがアタックプロセスにおいて、〈投擲〉、〈※搭載火器〉、〈※重火器〉、〈※小火器〉、〈素手戦闘〉、〈※特殊武器〉、〈ナイフコンバット〉の技能を使用する場合、達成値に＋30する。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

サドンボム

種別：ー　**取得ポイント：**30/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈トラップ〉
ロール修正：SR1　**対象：**単体
射程：20m　**代償：**なし
効果：あらかじめ爆発物をセットしておいたり、投げつけるなどして、相手に確実にダメージを与えるマニューバ。

対象にⅦ類の武器を使用した射撃攻撃を行なう。この攻撃の射程は20mであり、距離修正は±0となる。

トラップの基本は相手の予想を覆すところにある。予想外の地点に仕掛けてあるからこそ、人はトラップに引っかかるのだ。

ジャイアントウェポン

種別：ー　**取得ポイント：**30/30
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：コンバットシェル用の武器を生身で扱うマニューバ。

あなたはⅧ類の武器をコンバットシェルに搭乗しなくても「持ち方：両手」として常に使用できる。ただし、「持ち方：HP」の武器は使用できず、このマニューバの効果と《片手射撃》の効果を同時に受けることはできない。

多少握りづらくはあるかもしれないが、トリガーがある限りあなたに扱えない銃はなく、グリップがある限り振り回せない格闘武器はない。

重衝撃（じゅうしょうげき）

種別：ー　**取得ポイント**：25/15
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：格闘戦でより強烈な打撃を叩き込むための技術を有していることを表わすマニューバ。
　そのメインプロセスの間あなたが行なう格闘攻撃の火力に＋20する。
　銃は極めて強力な武器だ。だが、絶対の解答ではない。時に原始的な格闘戦こそが、最終的な決定打になることがあることをあなたは知っている。

戦車狩り（せんしゃがり）

種別：ー　**取得ポイント**：30/20
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1　**対象**：本文
射程：武器　**代償**：心理LW
効果：大型の装甲目標や車両に大して痛撃を加える技術を有していることを表わすマニューバ。
　対象に装備している武器を使用した格闘攻撃、あるいは射撃攻撃を行なう。その攻撃に対する防御効果ステップでは、対象のDC値が50点低いものとしてダメージの減少を行なう。この時、DC値の最小値は0であるとする。
　バウンサーはあらゆる存在と戦うハンターだ。その対象が自分より大きなメカニックであったとしても、その例外ではない。

ダイレクトボマー

種別：ー　**取得ポイント**：35/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈トラップ〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：1ラックポイント
効果：至近距離で爆発物を使用するためのマニューバ。
　Ⅶ類の武器を使用した格闘攻撃を行なう。この時、使用した武器の火力と限界火力を＋50する。
　戦車と地面の隙間に潜り込み、地雷を貼り付けることから始まり、至近距離で爆発物を使うという事例は意外と多いものだ。ただ、生き残るためには相当の幸運が必要なことは間違いないだろう。

タフガイ

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：防御効果ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが多少のダメージを物ともしない意志力と肉体の持ち主であることを表わすマニューバ。
　［命中効果ステップ］で決定したダメージを20点減少する。1ラウンドに1回まで使用できる。
　あなたはタフだ。それは頑健だという意味ではない。どんな苦痛にも、どんな障害に負けない、不屈の存在だということだ。

得意武器（とくいぶき）

種別：ー　**取得ポイント**：20/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：特定の武器に習熟していることを表わす特技。
　取得時に武器の種別からひとつを選択する。選択した武器を使用する際、火力に＋20の修正を受ける。《得意武器：ピストル》のように記載し、種別ごとに別のマニューバとして取得可能。
　バウンサーたるもの、得意な武器のひとつやふたつはあるものだ。そして、そうした得物を使っての戦闘で、彼らが後れを取ることはない。

ノックアウト

種別：ー　**取得ポイント**：30/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：心理LW
攻撃：手加減を加えたり、最初から意識を奪うことを念頭に置いた攻撃を行なうマニューバ。
　対象に装備している格闘武器を使用した格闘攻撃を行なう。その攻撃は、たとえ「追加被害：スタン」の記述を持たない武器を使用した場合でも、スタン攻撃となる。くわしくはP198を参照のこと。
　殺すだけが戦いではない。殺すべき相手とそうでない相手を見極め、殺すべきでない相手は無力化するにとどめるのも一流の仕事と言えるだろう。

不死身の戦士（ふじみのせんし）

種別：ー　**取得ポイント**：20/30
タイミング：損傷決定ステップ
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：1ラックポイント
効果：他を圧倒する、化け物じみた耐久力の持ち主であることを表わすマニューバ。
　ダメージを受ける際、あなたは【肉体SUV】が1ランク高いものとして損傷を決定する。
　幸か不幸か、あなたはそう簡単に死ぬことができない肉体、あるいは悪運の持ち主である。問題は、殺しても死なないような存在というのは、敵にとって途方もない脅威であるということだ。

フルアームド

種別：ー　**取得ポイント**：15/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：通常の限界を超えた武装を可能とするマニューバ。
　あなたは荷重限界を計算する際、【STR】が10高いものとして算出を行なう。
　常識を越えた重武装はバウンサーにつきまとう無数にあるイメージのひとつだし、それが一面の真実であることは間違いない。だが問題は、そのすべてを使いこなせるか否かだ。むろん、あなたは前者だが。

ヘビーアタック

種別：ー　**取得ポイント**：20/15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：大型武器を使用して効率的な攻撃を行なうマニューバ。
　あなたが「持ち方：両手」の武器を使用する際、常に火力に＋20の修正を受ける。この効果は《片手射撃》とは重複しない。
　しっかりと武器を保持し、狙い澄ました一撃をたたき込む。言葉にすれば簡単なことだが、それを実際にやるのは至難だ。まして戦場などという集中力の維持が困難な場所ではなおさらに。それができるからこそ、人はあなたを戦争屋と呼ぶ。

ハスラー

ハスラーのみが取得できるマニューバは、マシンガンを使って仲間を支援したり、仲間を指揮することや危機から逃れるわずかな幸運、賞金首を追い詰める技術など実に多岐にわたる。それはハスラーというクラスが単一の機能によるのではなく、さまざまな側面を併せ持っていることの象徴だ。

アタックフォーメーション

種別:―　**取得ポイント**:10/10
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:場面(選択)
射程:場面　**代償**:心理LW
効果:適切な指示を飛ばすことで、味方の攻撃精度を上昇させるマニューバ。
　場面(選択)の対象に使用する。そのラウンドの間、対象が行なう攻撃ロールの達成値に+20する。
　状況を読み、タイミングを見計らったあなたの一言とともに、一斉攻撃が始まった。

火力集中

種別:―　**取得ポイント**:25/15
タイミング:タクティクスプロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:心理MW
効果:あなたが火力と速度を集中して敵を打ち崩す戦術を得意とすることを表すマニューバ。
　タクティクスプロセスに、複数のユニットが同じユニットに対して攻撃を仕掛けることを宣言した際に使用する。それらのユニットが行なうアタックプロセスの対決ロールの達成値に、+20の修正を与える。

危機一髪

種別:―　**取得ポイント**:15/30
タイミング:防御効果ステップ
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:心理LW
効果:どんな危険な状況からも、間一髪で逃れうる生存力の高さを表わすマニューバ。
　[命中効果ステップ]で決定したダメージを20点減少する。このマニューバは格闘攻撃、射撃攻撃に対する防御効果ステップにしか使用できず、1ラウンドに1回まで使用できる。
　爆弾の爆発、豪雨のような銃弾。そんな、何回死んでもおつりが来るような場所から、あなたは常に生還してきた。

牽制射撃

種別:対決　**取得ポイント**:40/15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:〈小火器〉
ロール修正:SR1　**対象**:単体
射程:武器　**代償**:本文
効果:フルオート射撃を使って相手を牽制し、回避機動を制限するマニューバ。
　このラウンド中に、対象が次に行う機動回避のロールにSR1/2の修正を与える。このマニューバは発射方式:AのⅠ類、Ⅱ類武器を装備している場合しか使用できない。また、その武器の弾数を、4消費すること。消費できない場合は使用できない。
　あなたによって、敵は銃弾の檻に閉じこめられた。これで仕事は終わった。後のとどめは、頼りになる戦友の仕事だ。

幸運の女神

種別:―　**取得ポイント**:10/15
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:場面　**代償**:1ラックポイント
効果:運命のか細い糸を強引につかみ取り、仲間に幸運をもたらす天運を表わすマニューバ。
　対象がロールを行なった直後に使用する。そのロールのダイスを振り直させる。ただし、対象の同意を必要とする。このマニューバはあなた自身を対象にできない。
　悪運と呼ぶべきものがあなたにはついている。その運は、あなただけでなくあなたの仲間にまで及んでいる。

残骸あさり

種別:―　**取得ポイント**:10/15
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:心理LW
効果:戦闘後に、使えそうな品物をピックアップするマニューバ。
　ドロップのロールの直後に使用する。そのロールのダイス目を+1、あるいは−1することができる。この時、1を−1した場合は0に、0を−1した場合は9に、0を+1した場合は1になるとする。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。
　カタストロフ以前の遺跡から遺品を発掘するための鑑定技術を応用すれば、スクラップから使えるパーツを見いだすことも、金になりそうな品物を選び出すことも容易である。

三十六計

種別:対　**取得ポイント**:50/15
タイミング:ストラテジープロセス
使用スキル:〈戦略/戦術〉
ロール修正:SR2　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:心理MW
効果:あなたが古今東西の軍略に通じた司令官であることを示すマニューバ。
　あなたがストラテジープロセスに行なう〈戦略/戦術〉による対決ロールにSR2する。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

支援射撃

種別:―　**取得ポイント**:15/15
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:武器　**代償**:本文
効果:弾幕を張ることで、味方の攻撃をサポートするマニューバ。
　命中ロール、また防御ロールの直前に使用する。対象のロールの達成値に+20する。このマニューバはあなたを対象にできず、発射方式:AのⅠ類、Ⅱ類武器を装備している場合しか使用できない。また、その武器の弾数を、4消費すること。
　銃弾とは殺傷するためだけの道具ではない。攻撃のサポート、防御のサポート。使い手次第でさまざまな姿を見せることができるのだ。

戦力把握

種別：－　**取得ポイント**：30/10
タイミング：マイナーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：これまでの経験や事前に調べていたデータから、敵の戦闘能力を読み取るマニューバ。
　対象の【肉体SUV】、【精神SUV】、【電子SUV】、取得マニューバを知ることができる。
　敵を知り己を知れば百戦して危うからず。敵の手の内を知ることは、勝利につながる何よりも太い道だ。あなたはそれを知っており、そのための努力を欠かさない。

ターゲットトレース

種別：－　**取得ポイント**：40/15
タイミング：イニシアチブプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：1ラックポイント
効果：獲物を見定め、それを追うための効率的な手段を身につけていることを表わすマニューバ。
　このラウンドの間、あなたと対象はお互いに対する命中ロールへの機動性修正を受けない。
　一度目をつけた獲物を逃す狩人はいない。そして、獲物からの攻撃に対する備えを行わない狩人も。

ディフェンスフォーメーション

種別：－　**取得ポイント**：10/10
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：場面（選択）
射程：場面　**代償**：心理LW
効果：防御態勢をとらせ、被害を最小限に抑える指示を与えるマニューバ。
　場面（選択）の対象に使用する。そのラウンドの間、対象が行なう防御ロールの達成値に＋20する。
　敵の攻撃のリズム、銃口の向き。それらを把握し、適切な回避機動を取らせる。被害はそれだけでも緩和されるものだ。

ハンティング

種別：－　**取得ポイント**：20/10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：相手の行動パターンを読み、的確に有効な打撃を叩き込むマニューバ。
　《戦力把握》と同時に使用する。そのシナリオの間、《戦力把握》の対象となったキャラクターに対してあなたが行なう攻撃ロールの達成値に＋30する。
　情報はすべてを制する。相手の行動さえ読めれば、弱点を突いた攻撃などそう難しいことではない。少なくともあなたにとっては。

マルチハンター

種別：－　**取得ポイント**：本文
タイミング：本文
使用スキル：本文
ロール修正：本文　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：他のハンターの領分である技術にも、手を伸ばしていることを表わすマニューバ。
　他クラスのマニューバからひとつを選択する。《マルチハンター》は選択したマニューバと同じものとなる。《マルチハンター：バーンナウト》のように記載し、マニューバごとに別のマニューバとして取得可能。このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに＋20/＋20したものとなる。

疫病神

種別：－　**取得ポイント**：15/20
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：2ラックポイント
効果：運命の女神の寵愛を得ており、敵対者に破滅をもたらす凶運の持ち主であることを表わすマニューバ。
　対象がロールを行なった直後に使用する。そのロールのダイスを振り直させる。このマニューバはあなた自身を対象にできない。
　疫病神は幸運の女神よりも頻繁に訪れる。カタストロフ前のことわざらしいが、あなたの敵にとってはそれは間違いなく事実となる。

リコイルドッジ

種別：対決　**取得ポイント**：20/10
タイミング：防御ロールステップ
使用スキル：〈小火器〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：本文
効果：フルオート射撃の弾幕や反動を利用し、敵の攻撃から身をかわすマニューバ。
　機動回避を行なう際、〈※高速機動〉の代わりに〈小火器〉を使用してロールを行なう。この時、あなたは機動回避が可能である必要がある。このマニューバは発射方式：AのⅠ類、Ⅱ類武器を装備している場合しか使用できない。また、その武器の弾数を、4消費すること。消費できない場合は使用できない。

レインコール

種別：－　**取得ポイント**：15/10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：瞬間的な弾倉交換を行ない、切れ目のない連続射撃を可能とするマニューバ。
　このマニューバはいつでも宣言できる。装備しているⅠ類武器またはⅡ類武器の弾倉ひとつを交換する。
　弾が入ったマガジンがある限り、あなたに弾切れのリスクはない。敵は、終わりのない大雨を思わせる銃弾の洪水の前に、やがては地に伏すだろう。

冷静沈着

種別：－　**取得ポイント**：30/15
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたがいかなる負傷や動揺にも、指揮を誤ることのない司令官であることをあらわすマニューバ。
　あなたはいかなる肉体、心理の損傷を負っていようとも、マスコンバットにおける〈戦略／戦術〉のロールにおいて、その損傷効果によるロールへの影響を一切受けることがない。



アンチサイ

種別:異　**取得ポイント**:10/10
タイミング:リアクション
使用スキル:〈精神防壁〉
ロール修正:SR1　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:なし
効果:あなたが異能力を阻害する訓練を受けていたり、異能力を中和する特殊な異能力の素質を持つことをあらわすマニューバ。

シーン内のキャラクターがイノセントのマニューバの対象となった時に宣言する。対象の代わりにあなたがリアクションを行なうことができる。対決ロールの勝敗にかかわらず、あなたがダメージを受けることとなる。このマニューバは1メインプロセスに1回まで使用できる。

ESP（イーエスピー）

種別:異　**取得ポイント**:10/10
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:異能力によって五感と直感力を極限まで向上するマニューバ。

あなたが【PER】によるARを行なう際に使用する。そのロールにSR2のロール修正を受ける。

透視、千里眼、超嗅覚、超聴覚……。それを駆使するあなたに分からぬことはない。

エレクトロキネシス

種別:異　**取得ポイント**:本文
タイミング:本文
使用スキル:本文
ロール修正:本文　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:本文
効果:あなたがエレクトロキネシスの潜在能力を持つことを表わすマニューバ。

ネットライナーの「種別：異」のマニューバからひとつを選択する。《エレクトロキネシス》は選択したマニューバと同じものとなる。《エレクトロキネシス:ケーブルマスター》のように記載し、マニューバごとに別のマニューバとして取得可能。このマニューバの取得コストは、選択したマニューバの取得コストに+5/+10したものとなる。

オラクル

種別:異　**取得ポイント**:30/30
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:異能力によって託宣を得るマニューバ。ESPの一種と考えられている。

あなたはこのマニューバを使用することで、GMに任意の質問をすることができる。GMは質問に答えなくとも良いが、その場合このマニューバの使用回数は消費されない。このマニューバは1シナリオに3回まで使用できる。

価格交渉（かかくこうしょう）

種別:ー　**取得ポイント**:40/10
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:〈交渉〉
ロール修正:SR1/2　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが商人の素質を持ち、売買交渉に長けていることをあらわすマニューバ。

交易品をはじめ、何らかのアイテムを売却する際に使用する。売却するアイテムすべての売却総額を、[《価格交渉》の達成値÷2]%だけ上乗せすることができる。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

サイコメトリー

種別:異　**取得ポイント**:50/50
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:1ラックポイント
効果:物品に触れることでそこに込められた想い、感情、経験などの記憶すべてを読み取る異能力。

ロールを行なう直前に使用する。あなたは今から行なうロールのスキルを、〈※EX〉で代用することができる。

物品の記憶を読み取れば、その使用法を熟知することなどあなたには造作もない。

シビュラ

種別:異　**取得ポイント**:50/50
タイミング:オートアクション
使用スキル:〈※EX〉
ロール修正:SR1/2　**対象**:本文
射程:本文　**代償**:心理LW
効果:異能力によって目的となる人物を捕捉するマニューバ。

宣言することで、任意のキャラクターとの間にコネクションを結ぶことができる。コネクション対象は、「敵司令官」などアバウトなものでも良い。あなたはコネクションを結んだ相手がどこにいるか、常に知ることができる。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

ソファナー

種別:異　**取得ポイント**:30/15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:場面　**代償**:心理MW
効果:精神に働きかけ、リラックスさせることでその精神状態を回復する異能力。

対象が受けているKL以外の心理損傷ひとつを回復する。この際、その心理損傷の損傷効果についても回復するものとする。

テレパシー

種別：異　**取得ポイント：**10/10
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：精神感応によって周囲の者の思考や感情を感知する異能力。

他者に〈※EX〉のロールを行なう際に宣言する。そのロールの対象が何らかの心理損傷を受けている場合、SR2のロール修正を受ける。

心を読めばあなたの前に相手はすべてをさらけ出さざるを得ない。

ナイトメア

種別：異、対　**取得ポイント：**50/80
タイミング：タクティクスプロセス
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**本文
射程：本文　**代償：**なし
効果：広域に幻覚や悪夢をまき散らして敵軍の精神を直接攻撃する異能力。

マスコンバットにおけるタクティクスプロセスの攻撃として、このマニューバによる攻撃を行なう。この時、戦力値は[【WIL】×2]、MC射程は5として扱い、射線は無視すること。

ハルネイション

種別：異、対　**取得ポイント：**50/50
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**【WIL】体
射程：場面　**代償：**なし
効果：対象にあなたの任意の幻覚を見せる異能力。

対象の〈精神防壁〉と対決ロールを行なう。対決に敗北した対象は、幻覚を見ている間中、あらゆるロールにSR1/2の修正を受ける。対象が幻覚を見ている時間はGMが決定するが、特に意見がない場合はそのターンのクリンナッププロセスまでとする。

幸せな幻は時に救いを、時に破滅を呼ぶ。

プレコグニション

種別：異　**取得ポイント：**20/30
タイミング：リアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし
効果：異能力によって未来を断片的に予知するマニューバ。

格闘攻撃、射撃攻撃を受けた際に宣言することで、あなたは格闘回避、機動回避を〈※EX〉のSR1/2で行なうことができる。

数秒先の未来を見れば、敵の攻撃をかわすことはたやすい。

マインドブラスト

種別：異、対　**取得ポイント：**40/50
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**単体
射程：場面　**代償：**なし
効果：幻覚や生体機能を狂わせるなどして、対象の精神を直接攻撃する異能力。

対象に［〈心〉【WIL】×3＋（〈※EX〉スキルの100を越えた分）］を火力とする心理攻撃を行なう。限界火力は400となる。

マリオネット

種別：異、対　**取得ポイント：**50/60
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**単体
射程：場面　**代償：**なし
効果：異能力によって人を支配するマニューバ。

対象の〈精神防壁〉と対決ロールを行なう。対決に敗北した対象は次のメジャーアクションであなたの指定した相手を攻撃する以外の行動を取ることができなくなる。また、そのメジャーアクションまでの間、対象は移動したり武器を捨てるなどの行動を取ることはできない。ただし、攻撃できる範囲にキャラクターがいない場合や、対象が一度でもメジャーアクションを行った場合、このマニューバの効果は解除される。

メディスン

種別：異　**取得ポイント：**30/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**単体
射程：場面　**代償：**心理MW
効果：細胞活動を活性化させ、負傷を回復する異能力。

対象が受けているKL以外の肉体損傷ひとつを回復する。この際、その肉体損傷の損傷効果についても回復するものとする。ただし、このマニューバは使用するたびに$500の所持金を失なう。所持金が$500未満の場合は使用できない。

幽体離脱

種別：異　**取得ポイント：**50/15
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象：**自身
射程：なし　**代償：**なし　1ラックPt
効果：肉体を抜け出し、精神だけで行動する異能力。

シーンに登場する際に宣言する。あなたは肉体を持たない幽体でシーンに登場し、格闘攻撃、射撃攻撃、~~ネットワークアクション~~、肉体を必要とするあらゆる行為の対象にならない。また同時にあなたが肉体が必要なすべての行為とネットワークアクションが不可能となり、心理抵抗にSR1/4のロール修正を受ける。詳細はGMが決定すること。

リチュアルカース

種別：異、対　**取得ポイント：**100/80
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈※EX〉
ロール修正：SR1/2　**対象：**単体
射程：本文　**代償：**なし
効果：呪詛を放ち、遠隔地にいる者を呪殺する異能力。千里眼とテレパシーの組み合わせによるものと考えられている。

シーンに登場していない対象に［〈心〉【WIL】］を火力とする心理攻撃を行なう。ただし、あなたが対象をコネクションとしている必要がある。限界火力は400となる。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

共 通

共通マニューバは、クラスに拘わらずPCだれもが取得できるマニューバ。

主にキャラクターの個性や、クラスに依存しない能力や技量を表現するものが多い。

暗所適応（あんしょてきおう）

種別：－　**取得ポイント**：20/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが経験や本能によって光源に頼らずに周囲を知覚する訓練を積んでいることを表わすマニューバ。

あなたは夜間戦闘におけるロールへの不利な修正が半分となる。つまり命中ロールと防御ロール、および闇による影響を受けるとGMが判断したロールに受ける修正がSR1/2（ライトなど十分な光源がある場合はロール修正なし）となる。P100も参照のこと。

一斉射撃（いっせいしゃげき）

種別：対　**取得ポイント**：25/30
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：本文参照
ロール修正：本文参照　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：コンバットシェルの搭載するすべての火器で一斉射撃するマニューバ。

対象を攻撃可能な射撃武器の中から、任意の数の武器を選択すること。対象に[選択した武器の合計火力÷2]を固定火力とする射撃攻撃を行なう。合計する際、発射方式：Aの武器があるなら、オート指数3ごとに火力に＋10する。限界火力は合計後の火力となる。判定値は使用武器の中でもっとも低いものを使用、使用武器が1つ増えるたびに、SR1/2となる。P198も参照のこと。CSに搭乗中のみ使用できる。

移動攻撃（いどうこうげき）

種別：対　**取得ポイント**：10/10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/2　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：なし
効果：移動してから攻撃を行なうマニューバ。

メジャーアクションで移動を行なうと同時に、攻撃を行なう。この際、あなたは攻撃前に移動してもよいし、攻撃後に移動しても良い。射程距離は使用する武器と移動後の位置にならい、対象の数は使用する武器にならう。

移動妨害（いどうぼうがい）

種別：－　**取得ポイント**：20/20
タイミング：移動イニシアチブプロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：対象の行く手に立ちはだかったり、常に牽制を繰り返すことで、あなたからの離脱を妨害するマニューバ。

対象は直後の移動プロセスで［移動］を行なえなくなる。CS以外のメカニックに搭乗中は使用できず、あなたよりサイズが大きい対象や、飛行状態の対象には使用できない。

エアロバティクス

種別：－　**取得ポイント**：10/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：飛行中にバランスを崩すような状況に陥っても、即座に姿勢を安定させて被害を最小限に抑えるマニューバ。

あなたはCS以外の飛行状態のメカニックで《体当たり》を行なったり、《体当たり》によってダメージを受けたりした場合でも、メカニック事故表の結果を通常どおり適用してよい。このマニューバを取得していない場合、表の結果に＋3（最大10）してメカニック事故表を振ること。

エイミング

種別：－　**取得ポイント**：10/10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：狙撃の準備段階として、じっくりと対象に狙いをつけるマニューバ。

次にあなたが対象に行なう射撃攻撃に、SR2のロール修正を与える。ただし、その攻撃は《狙撃》の効果を受けたものである必要がある。この効果は3回まで重複し、戦闘が終了するか、あなたが攻撃か移動を行なうまで持続する。

お大尽（だいじん）

種別：－　**取得ポイント**：10/10
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：本文
射程：本文　**代償**：本文
効果：豪華な宴会を催し、存分に豪遊して贅沢三昧を満喫するマニューバ。

あなたは同意したキャラクターと共に宴会を開くことができる。宴会にどれくらいの時間がかかるかはGMが決定すること。あなたと宴会に参加したキャラクターは、ラックポイントを1点回復することができる。

このマニューバを使用した場合、＄10,000以上の所持金を消費すること。消費できる金額に上限はない。このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

カーテンファイア※

種別：汎　**取得ポイント**：10/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：オート火器で弾丸をばらまくマニューバ。

発射方式：Aの武器による攻撃を行なう際に使用する。その攻撃の対象を[オート指数]体までに変更する。ただし、SR1/2のロール修正を受け、この攻撃ではクリティカルは発生せず、命中部位は必ず胴部か本体になる。弾丸を4消費すること。消費できない場合は使用できない。このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、ロール修正はSR1/4のとなる。

カバーリング※

種別:汎　**取得ポイント**:20/20
タイミング:防御宣言ステップ
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:なし
効果:対象を攻撃からかばうマニューバ。
対象に対して格闘攻撃、または射撃攻撃が行なわれた際に宣言する。あなたは対象の代わりにその攻撃を受けたものとしてダメージを受ける。この時、あなたは防御ロールを行なうことはできない。このマニューバは1度のメインプロセスに1回まで使用できる。取得せずに使用する場合、未行動でなければならず、使用後は行動済みとなる。

神の恩恵

種別:－　**取得ポイント**:10/50
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:〈交渉〉
ロール修正:SR2　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが大変に美しい容姿をしており、誰からも注目される人物であることを示すマニューバ。
あなたは〈交渉〉を行なう際、SR2のロール修正を得ることができる。このマニューバは1シーンに1回まで使用できる。

距離外射撃

種別:－　**取得ポイント**:20/20
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:ライフルの特性を活かして、通常なら攻撃不可能な距離の目標を狙い撃つマニューバ。
あなたは《狙撃》を行なう際にライフルを使用している場合、1000mまで射程距離を延長することができる。判定値は距離200のものを使用し、500mまではSR1/2、1000mまではSR1/4のロール修正を受ける。

クローズドショット※

種別:対、汎　**取得ポイント**:30/30
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:SR1/2　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:なし
効果:武器を相手に密着させ、特定の部位を狙い撃つマニューバ。
部位を指定し、射撃攻撃を行なう。攻撃が命中した場合、必ず指定した部位にダメージを与える。Ⅰ類、またはⅥ類の至近を攻撃できる武器でのみ可能。このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、ロール修正はSR1/4となる。

芸術公演

種別:－　**取得ポイント**:10/10
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:〈芸能芸術〉
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:大道芸や歌唱劇、自らの作品を販売するなどによって金銭を得るマニューバ。
あなたはGMの許可を得て1シーンの間、自身の作品を披露することで、[〈芸能芸術〉のロールの達成値×＄100]の金銭を得ることができる。
このマニューバは1シナリオに1回まで使用できる。

遮蔽移動※

種別:汎　**取得ポイント**:20/20
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:身を隠しつつ迅速に移動を行なうマニューバ。
あなたは遮蔽の効果を受けたままでも移動することができる。このマニューバを取得してせずに同じ行動を行なう場合、【MV】は1/2となる。

水中適応

種別:－　**取得ポイント**:10/20
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:水中活動における熟練を表わすマニューバ。
あなたは水中におけるロールへの不利な修正が半分となる。つまり水深20mまではロール修正なし、水深20～40mではすべてのARとSRに1/2のロール修正、水深41m以下では、すべてのARとSRに1/4のロール修正となる。P199も参照のこと。

ストラテジーセンス

種別:－　**取得ポイント**:30/15
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:卓越した指揮能力のなせる業か、それとも幸運か、あなたが率いる部隊はここぞという場面で致命的な窮地を避け、戦況を有利に進めることができる。
あなたがストラテジーイベントチャートを振った直後に使用する。その結果を振り直す。このマニューバは1回のマスコンバットにつき1回まで使用できる。

セーフティケア

種別:－　**取得ポイント**:10/10
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたが応急処置や本格的な治療の心得を習得していることを表わすマニューバ。
あなたが行なう〈医療技術〉にSR2のロール修正を与える。
適切な医療処置で確実かつ安価に心身の損傷を治療する。

0距離突撃※

種別：対、汎　**取得ポイント**：10/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/8　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：コンバットシェルの機動性を利用し、敵に肉薄して放つ命がけの攻撃。
対象に格闘攻撃または発射方式：Sによる射撃攻撃を行なう。この攻撃では命中ロールのダイス目にかかわらず、あなたは指定した部位にダメージを与えることができ、装甲値を0として扱う。CSに搭乗中のみ使用でき、このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、ロール修正はSR1/16となる。

狙撃

種別：－　**取得ポイント**：30/30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：単体
射程：場面　**代償**：なし
効果：遠距離から狙撃するマニューバ。
対象の遮蔽などに隠れていない部位ひとつを指定する。このターン、あなたは移動できず、メインプロセスはすべてのキャラクターの中で最後に行なう。そのメインプロセスで対象に射撃攻撃を命中させた場合、必ず指定した部位にダメージを与えることができる。ただし、この攻撃は狙撃スコープを取り付けた武器でしか使用できず、SR1/8のロール修正を受ける。

狙撃集中

種別：－　**取得ポイント**：15/20
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈精神防壁〉
ロール修正：SR1　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：精神を集中させ、狙撃の精度を高めるマニューバ。
〈精神防壁〉ロールを行ない、そのの達成値を、次にあなたが行なう射撃攻撃の達成値に加算する。ただし、その攻撃は《狙撃》の効果を受けたものである必要がある。この効果は3回まで重複し、戦闘が終了するか、あなたが攻撃か移動を行なうまで持続する。

体当たり※

種別：対、汎　**取得ポイント**：10/20
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：〈ドライビング〉〈ナビゲート〉
ロール修正：SR1　**対象**：単体
射程：至近　**代償**：なし
効果：メカニックを直接ぶつける攻撃。
対象に［〈物〉（操縦中のメカニックのサイズ－対象のサイズ）×50］（最低0）を火力とする格闘攻撃を行なう。対象の防御ロールはメカニック操縦中ならそれを操縦するスキル、さもなくば〈アスレチック〉で行ない、命中部位は必ず胴部か本体となる。ただし、あなたも同じだけのダメージをメカニック本体に受ける。これらによりダメージを受けたメカニックは、メカニック事故表を振ること。このマニューバを取得せずに使用する場合、ロール修正SR1/2を受ける。

対物破砕

種別：－　**取得ポイント**：10/10
タイミング：常時
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：障害物や遮蔽物などを効率的に破壊できることを表わすマニューバ。
あなたが壁や扉などに対して攻撃を行なう際、その最終火力に＋50する。くわしくはP200を参照のこと。

叩きつけ

種別：－　**取得ポイント**：20/15
タイミング：オートアクション
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：バランスを崩した相手を地面や障害物に叩きつけるマニューバ。
《転倒攻撃》を使用する際に宣言し、その攻撃にSR1/2する。《叩きつけ》を使用することで、《転倒攻撃》でも通常の格闘攻撃と同じように損傷を与えることができ、攻撃の対象の装甲値を0として扱う。このマニューバは《投げ飛ばし》と同時に宣言できる。

天才

種別：－　**取得ポイント**：10/50
タイミング：常時
使用スキル：本文
ロール修正：SR2　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：あなたが特定の分野における天才であることを示すマニューバ。
このマニューバの取得時に、〈アスレチック〉、〈土地カン〉、〈芸能芸術〉、〈ゴシップ〉、〈アクセス〉、〈鑑定〉、〈専門知識〉からひとつを選び、〈天才：アスレチック〉のように記述すること。あなたは選択したスキルを使用する際、常にSR2の修正を受ける。

転倒攻撃※

種別：対、汎　**取得ポイント**：20/15
タイミング：メジャーアクション
使用スキル：武器
ロール修正：SR1/2　**対象**：単体
射程：武器　**代償**：なし
効果：格闘で相手を転倒させる攻撃。
対象に格闘攻撃を行ない、命中した場合、損傷を与える代わりに対象を転倒させる。サイズがあなた以下の人間、CS、ミュータントに対してのみ使用でき、CS以外のメカニックに搭乗中は使用できない。このマニューバを取得せずに使用する場合、ロール修正はSR1/4となる。

統合射撃

種別：対　**取得ポイント**：30/30
タイミング：セットアッププロセス
使用スキル：自動成功
ロール修正：なし　**対象**：自身
射程：なし　**代償**：なし
効果：メカニックの火器を複数同時運用するマニューバ。
このターン、あなたは移動できず、メジャーアクションで射撃攻撃を行なう際、対象を攻撃可能な射撃武器を任意の数選択することで、［選択した武器の合計火力÷2］を固定火力として攻撃できる。限界火力は合計後の火力となる。判定値は使用武器の中でもっとも低いものを使用し、使用武器1つごとにSR1/2、攻撃する目標1体ごとにSR1/2となる。P198も参照のこと。メカニックに搭乗中のみ使用できる。

投げ飛ばし

種別:－　**取得ポイント**:20/10
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:格闘戦で相手を投げ飛ばす攻撃。
《転倒攻撃》を使用する際に宣言し、その攻撃にSR1/2する。その攻撃が命中した場合、対象を任意の方向最大で[【STR】÷2]mまで移動させることができる。このマニューバは《叩き付け》と同時に宣言できる。

二丁拳銃※

種別:汎　**取得ポイント**:15/15
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:二挺の銃器を同時に扱うマニューバ。
本来の持ち方が片手のI類武器をあなたが2つ装備している場合、それらを同時に使用し、火力とオート指数を合計して攻撃を行なえる。限界火力は[低い方の限界＋50]となり、判定値は使用する武器の中でもっとも低いものを使用し、さらにSR1/2のロール修正を受ける。弾丸はそれぞれ消費し、武器の特殊な効果などは両方のものを適用する。このマニューバを取得せずに使用する場合、ロール修正はSR1/4となる。P198も参照のこと。

二刀流※

種別:汎　**取得ポイント**:15/15
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:両手にそれぞれ持った格闘武器を同時に操るマニューバ。
本来の持ち方が片手のVI類武器をあなたが2つ装備している場合、それらを同時に使用し、火力を合計して攻撃を行なえる。限界火力は[低い方の限界＋50]となり、判定値は使用する武器の中でもっとも低いものを使用し、さらにSR1/2のロール修正を受ける。武器の特殊な効果などは両方のものを適用する。このマニューバを取得せずに使用する場合、ロール修正はSR1/4となる。P198も参照のこと。

バーストショット※

種別:汎　**取得ポイント**:10/10
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:連発で弾丸を発射するマニューバ。
発射方式:Bの武器で攻撃する際に宣言する。あなたはバースト指数と同じ回数まで命中ロールを行ない、任意の結果を採用することができる。弾丸を2消費すること。消費できない場合は使用できない。このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、その攻撃はSR1/2のロール修正を受ける。このマニューバは《カーテンファイア》《バラージシュート》と同時に宣言できない。

バラージシュート※

種別:－　**取得ポイント**:10/10
タイミング:オートアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:弾丸を一点に集中するマニューバ。
発射方式:Aの武器による攻撃を行なう際に使用する。ひとつの対象に武器のオート指数を3割り振るごとに、火力を＋10する。例えば"A6"で火力70の武器の弾丸を1体に集中したら、火力90となる。2体に3ずつなら火力80に、6体に1ずつなら火力は変化しない。この攻撃では、割り振ったオート指数に等しい弾丸を消費する。このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、その攻撃はSR1/2のロール修正を受ける。

部位狙い※

種別:汎　**取得ポイント**:10/10
タイミング:セットアッププロセス
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:なし
効果:特定の部位を狙った精密攻撃。
このターンの間、あなたは移動できない。メジャーアクションで格闘攻撃を行なう際、敵の部位を指定すること。攻撃が命中した場合、必ず指定した部位にダメージを与える。このマニューバを取得せずにこの行動を行なう場合、その攻撃はSR1/2のロール修正を受ける。

メカニックドク

種別:－　**取得ポイント**:10/10
タイミング:常時
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:自身
射程:なし　**代償**:なし
効果:あなたがメカニック修理全般のエキスパートであることを表わすマニューバ。
あなたが行なう〈修理メンテナンス〉によるSRに、常にSR2のロール修正を与える。フレーム、ドライブ、プラントの修理にはP195の「損傷／治療表」と同じ修正を適用する。修理費についてはP193の「メカニック損傷効果表」を参照。修理には1シーン必要。
なお、コンバットシェルのザックもプラント同様の手順と費用で修理できる。修理そのものにはマニューバの取得は必要ない。

よじ登り攻撃

種別:対　**取得ポイント**:25/15
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:武器
ロール修正:SR1/2　**対象**:単体
射程:至近　**代償**:なし
効果:戦車などの上面装甲の弱いメカニックによじ登り、その弱点をつくマニューバ。
このマニューバはメカニックに搭乗中は使用できず、[上下面]の装甲を持つ対象にのみ使用することができる。あなたが対象に射撃攻撃、格闘攻撃を行なう際、対象は[上下面]の装甲以外の装甲の適用を受けることができない。

礼儀作法

種別:－　**取得ポイント**:10/30
タイミング:メジャーアクション
使用スキル:自動成功
ロール修正:なし　**対象**:単体
射程:場面　**代償**:なし
効果:あなたが誰からも好感を得ることのできる、状況とTPOに合わせたさまざまな礼儀作法を心得ていることを示すマニューバ。
そのシナリオ中、あなたは任意のコネクションひとりを得る。このコネクションは常備化しない限り、アフタープレイにて失われる。
あなたの守備範囲は上流階級の正式なマナーから、荒くれどもの流儀まで幅広い。

パンドラシステム

パンドラシステム。それは月面から落ちてきた謎のブラックボックスである。爪の先ほどの小さなチップが、物理法則をねじ曲げるほどの奇跡を起こすのだ。ハンターの切り札であるそれがもたらすのは希望か、絶望か。

パンドラの交換
ユニオンは、ハンターランクの上限内ではあるが、すでに持っているパンドラと新たなパンドラを交換するサービスも行なっている。その場合でも、やはり費用は全額実費であり、古いパンドラの下取りは行なわれない。なぜなら、交換された古いパンドラはもはや使用不能となり、単なる金属片となってしまうからだ。

パンドラシステムとは

パンドラシステム。それは特殊なチップ“パンドラ”を利用して作られた、奇跡のシステムである。ここではそのパンドラについて解説する。

奇跡のシステム

“パンドラ”は月面からもたらされたという謎のブラックボックスであり、その実用化に成功しているのはユニオンとヴェーダの母体であるエスペランサ財団のみとされている――この他にも一部の企業や秘密結社、そしてそもそもの開発者である月面の勢力も“パンドラ”の技術を保有しているという。

パンドラシステムには、他のどのようなハードウェアやプログラムも及ばない、特殊な能力が秘められている。何故そのような能力が発現するのか、いかなる原理によるのか？　それらはすべて謎のままである。ひとつだけいえることは、パンドラの力がまさしく奇跡的で常識を越えたものであるということだ。

パンドラシステムの管理は一括してハンターユニオンが行なっており、ハンターが持つパンドラはほぼユニオンから提供されたものと考えていい。この他にも、宇宙から落ちてきた隕石や宇宙船の残骸などから“パンドラ”が発見されることがないわけではない。しかし、一介のハンターや通常の企業程度では、どうすることもできない程に高度な技術の産物であるため、結果的にそのほとんどはエスペランサ財団によって買い上げられることとなる。そして再加工された“パンドラ”は、パンドラシステムとなって一部のハンターに許された力となるのである。

パンドラシステムのインストール

パンドラシステムはある種のサイバーパーツともいえる存在だが、非サイバーであってもパンドラシステムのインストールを行なうことはできる。いうなればパンドラは、サイバーであってサイバーではない不可思議な存在なのだ。

ユニオンはパンドラのインストールできる数を、そのハンターのハンターランクによって規定している。

そのハンターのハンターランクが高いほど、ユニオンは多くのパンドラをインストールする権利を与えるのだ。このことから一部のハンターの間では、パンドラは無制限にインストールできるようなものではなく、多くのパンドラをひとりの個人が持つことは何らかの副作用を伴うのだろうと噂されている。

そしてそれを肯定するように、成長し逞しくなったハンターでなければ、多くのパンドラを使いこなすことはやはりできないのである。

インストールについて

ユニオンは申請を受けたなら、ランクE～Dならば3つ、ランクCなら4つ、ランクBで5つ、ランクAで6つまでのパンドラをいつでも、インストールしてくれる。無論、その際の費用は実費であるが、上記のハンターランクの上限内であれば、それ以上の制限は基本的にない。

パンドラデータの見方

パンドラのデータの見方を以下に解説する。パンドラの使用法についてはP196を参照すること。

①名称

パンドラの名称である。本文中にパンドラ名が記述されるときは《名称》のように記述する。

②価格

パンドラをインストールする際の費用。

③タイミング

パンドラを使うタイミングである。基本的に、ひとつのタイミングで使用できるパンドラはひとつである。

▼アクション

マイナーアクション、メジャーアクション、リアクションと書かれていた場合、それぞれのアクションとしてパンドラを使用する。

▼オートアクション

使用の宣言を行なうだけでパンドラを使用できる。くわしいタイミングは効果本文を参照せよ。

▼プロセス

セットアッププロセス、移動イニシアチブプロセス、移動プロセス、イニシアチブプロセス、クリンナッププロセスなどと書かれていた場合、それぞれのプロセスにパンドラを使用する。

▼ステップ

命中効果ステップ、損傷決定ステップなどと書かれていた場合、それぞれのステップにパンドラを使用する。

▼常時

常に効果を発揮している。このタイミングのパンドラは、すべて同時に効果を発揮する。

▼本文

効果の本文中に詳細に記述されている。

この記述が同じであるパンドラは、同じタイミングで使用するパンドラとみなす。

▼その他

書かれているタイミングで使用する。

④対象

パンドラの効果を受ける対象が書かれている。

▼自身

使用者自身が効果を受ける。

▼単体

キャラクターひとりが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

▼X体

Xに書かれている人数のキャラクターが効果を受ける。使用者自身も対象にできる。

▼場面

シーンの中に存在するキャラクターすべてが効果を受ける。

▼場面（選択）

シーンの中に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクターが効果を受ける。

▼本文

効果の本文中に詳細に記述されている。

⑤射程

パンドラの効果が及ぶ距離を示す。メートルで書かれている場合はその距離以内までとなる。

▼なし

そのパンドラは自身にしか効果を持たない。

▼至近

使用者と0mの位置にいる対象にしか効果を持たない。

▼武器

武器などの射程と同じ距離まで届く。

▼場面

シーンの中に存在するなら届く。

⑥効果

そのパンドラの効果が書かれている。また、そのパンドラがどれぐらいのタイミングに何回まで使えるかが書かれている。

以下に、効果の文中で使用される用語を解説する。

▼あなた

パンドラの使用者のこと。

▼対象

パンドラの効果が適用されるキャラクターやメカニックなどのこと。

パンドラの効果時間

パンドラの効果がいつまで続くのかが明記されていない場合、使用されたメインプロセスの終了まで持続するものとする。

パンドラの効果の重複

パンドラは、ひとつのパンドラが効果を発揮している間に、同じパンドラを重ねて使用しても、重複して効果を発揮することはない。後から使用したパンドラが有効となる。

共通

共通のパンドラは[illegible]ためのものから始まって、ダメージを打ち消す物、衛星軌道上の攻撃衛星に干渉するものなど、一言では表現できないほどさまざまな物が存在する。だがひとついえることがあるとすれば、その圧倒的な力は、間違いなくパンドラ[illegible]勝利の礎となり得るということだ。

イーヴァルディ

価格:$80,000
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:場面(選択)　**射程**:場面
効果:軌道上の静止衛星に信号を発し、大型のデブリを地上に降らせるパンドラ。
　対象に固定火力〈熱〉150のダメージを与える。このダメージを機動回避などで減らすことはできない。装甲値は有効である。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ヴァルファズル

価格:$50,000
タイミング:常時
対象:自身　**射程**:なし
効果:使用者のカリスマと判断能力を強化し、指揮官として最適化させるパンドラ。
　このパンドラはマスコンバットにおいてのみ機能する。あなたを司令官として行なわれるマスコンバットでは、常にあなたの陣営の全体士気は+50される。このパンドラはスィンの影響を受けない。

ヴェルスパ

価格:$30,000
タイミング:命中効果ステップ
対象:単体　**射程**:なし
効果:量子干渉場を展開することで、わずかに事象を書き換えるパンドラ。
　対象が命中ロールにおいてクリティカルを発生させた直後に使用する。そのクリティカルで振るクリティカル表を、対象がROCして決定することができる。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

ウル

価格:$20,000
タイミング:アタックプロセス
対象:自身　**射程**:なし
効果:瞬間的な弾道計算と、周囲の状況把握によって集団戦を優位に運ぶパンドラ。
　このパンドラはマスコンバットにおいてのみ機能する。あなたの属するユニットのMC射程を、エンドプロセスまで+2する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

エーギル

価格:$120,000
タイミング:オートアクション
対象:単体　**射程**:場面
効果:相手の行動の先読みを行ない、それを妨害するための行動を実行するパンドラ。
　対象のロールの直後に宣言する。ロールのダイス目を問わず、その判定の結果を失敗にする。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

エルダ

価格:$15,000
タイミング:オートアクション
対象:単体　**射程**:場面
効果:量子干渉場を展開することでわずかに運命を書き換えるパンドラ。
　対象が命中ロールにおいてクリティカルを発生させた直後に使用する。その攻撃のクリティカル表の効果を打ち消す。この効果を使用するたびに、ラックポイントを1点消費すること。このパンドラは1シナリオに3回まで使用できる。

スィン

価格:$100,000
タイミング:セットアッププロセス
対象:場面　**射程**:場面
効果:量子ネットワークに干渉して、他のパンドラの制御系をかく乱するパンドラ。
　そのラウンドのクリンナッププロセスまで、そのシーンでは一部を除くすべてのパンドラが使用できなくなる。すでに効果を発揮していたパンドラがある場合、その効果も消去される。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

スレイプニル

価格:$20,000
タイミング:常時
対象:自身　**射程**:なし
効果:効率的なルート選択によって、その行軍速度を向上するパンドラ。
　このパンドラはマスコンバットにおいてのみ機能する。マスコンバット時の移動力決定の際、あなたの属するユニットの移動力を1に変更する。このパンドラはスィンの影響を受けない。

ティール

価格:$30,000
タイミング:オートアクション
対象:自身　**射程**:なし
効果:物理事象を数学的領域から変動させ、あらゆるダメージを防ぐパンドラ。
　あらゆるダメージを受けた際に宣言する。そのダメージと損傷、そしてダメージに付随する効果すべてを無効化する。そのダメージが攻撃のクリティカルによるものであった場合、クリティカル表の効果も打ち消す。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

バルドル

価格:$100,000
タイミング:オートアクション
対象:単体　**射程**:場面
効果:他者の行動と自分をリンクさせ、精密なサポート行動を行なうパンドラ。
　対象のロールの直後に宣言する。ロールのダイス目を問わず、その判定の結果をクリティカルにする。この時、高度なロールの使用の有無にかかわらず、~~ダイス目は~~100として扱うこと。このパンドラはあなた自身を対象にすることができず、1シナリオに1回まで使用できる。

フォルセティ

価格:$40,000
タイミング:セットアッププロセス
対象:場面（選択）　**射程**:場面
効果:意思伝達用のナノマシンを散布し、それを介して攻撃を誘導するパンドラ。
　このラウンドの間、場面（選択）の任意の対象が行なうすべての種類の攻撃の火力を+50する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ブラギ

価格:$80,000
タイミング:オートアクション
対象:単体　**射程**:場面
効果:他者が起動したパンドラを再起動可能な状態にできる、触媒作用を持つパンドラ。
　このパンドラはいつでも使用できる。対象の使用済みのパンドラ1つの使用回数を回復し、再び使用できるようにする。このパンドラは1シナリオに1回しか使用できない。また、このパンドラ自身は同名のパンドラの対象にならない。

ヘイムダル

価格:$50,000
タイミング:~~命中ロールステップ~~ オートアクション
対象:自身　**射程**:なし
効果:自己の挙動の最適化を行ない、精密無比な行動を可能とするパンドラ。
　自身のロールの直後に使用する。ロールのダイス目を問わず、その判定の結果をクリティカルにする。この時、高度なロールの使用の有無にかかわらず、ダイス目は100として扱うこと。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ヘラクレス

価格:$60,000
タイミング:セットアッププロセス
対象:自身　**射程**:なし
効果:自身の周囲に慣性制御力場を展開することで、不可視の装甲をまとうパンドラ。
　あなたは戦闘終了までの間、あなたが搭乗しているメカニックを含むすべての部位の〈心〉〈電〉以外のすべての火力種別に対する装甲値に+100する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ヘル

価格:$40,000
タイミング:命中効果ステップ
対象:自身　**射程**:なし
効果:自らの武器に干渉し、構造上の限界を超えた威力を引き出すパンドラ。
　ダメージの算出の直前に使用する。この攻撃では武器の限界火力を無視してダメージを算出することができる。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ヘルモード

価格:$40,000
タイミング:オートアクション
対象:自身　**射程**:なし
効果:能力限界を超えた高機動力を、無理矢理に引きずり出すパンドラ。
　移動かTRSのロールの直前に使用する。その移動もしくはロールが終了するまでの間、【MV】を2倍にし、【ACL】【BRK】を+30する。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

マグニ

価格:$40,000
タイミング:命中効果ステップ
対象:自身　**射程**:なし
効果:目標に致命傷を与えるための最良のポイントに攻撃動作を誘導するパンドラ。
　ダメージ算出の直前に使用する。あなたが攻撃に使用した武器の火力を+200し、このパンドラを使用した攻撃に対する防御効果ステップでは、防御側の装甲値を無視してダメージを算出すること。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ミューズ

価格：$40,000
タイミング：イニシアチブプロセス
対象：場面（選択）　**射程**：場面
効果：人体の潜在能力を瞬間的に引き出すナノマシンや量子プログラムを散布するパンドラ。
　対象がそのターンに行なうロールは、1の位が1の場合だけではなく、0であった場合もクリティカルとして扱われる。このパンドラは1~~シナリオ~~に1回まで使用できる。

モイライ

価格：$30,000
タイミング：オートアクション
対象：自身　**射程**：なし
効果：量子干渉場を展開し、すべてのダメージを減衰するパンドラ。
　あらゆるダメージを受けた際に宣言する。そのダメージを-100して損傷を決定する。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

モージ

価格：$10,000
タイミング：命中効果ステップ
対象：自身　**射程**：なし
効果：武器の火力を限界まで引き出すことができるパンドラ。
　ダメージ算出の直前に使用し、あなたが攻撃に使用した武器の火力を+100する。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

ランドブラスター

ランドブラスターのみがインストールできるパンドラを紹介する。
　ランドブラスター専用のパンドラは、マスコンバットにおいてあらゆる敵陣を駆け抜ける力となる〈スカンダ〉と限界を超えた回避テクニックの行使を可能とする〈マリーシ〉である。

スカンダ

価格：$20,000
タイミング：常時
対象：自身　**射程**：なし
効果：周囲の物体の機動をすべて計算し、最も安全な移動経路を算出するパンドラ。
　このパンドラはマスコンバットにおいてのみ機能する。マスコンバット時の突破の際、あなたの属するユニットの突破値を+20する。このパンドラはスィンの影響を受けない。

マリーシ

価格：$60,000
タイミング：防御ロールステップ
対象：自身　**射程**：なし
効果：脳内のクロック周波数を上昇させ、すさまじい回避テクニックを実現させるパンドラ。
　機動回避の防御ロールの直後に使用する。防御ロールのダイス目を問わず、その判定の結果をクリティカルにする。このパンドラは1シーンに1回まで使用できる。

バウンサー

バウンサーのみがインストールできるパンドラを紹介する。
　バウンサー専用のパンドラは、損傷の修正を無視して、戦い続けることを可能とする〈シヴ〉と、武器の限界を超えた致死の一撃を撃ち込む〈トール〉である。

シヴ

価格：$30,000
タイミング：セットアッププロセス
対象：自身　**射程**：なし
効果：最低限の構造修復と痛覚の遮断によって、どんな損傷下でも行動力を維持するパンドラ。
　その戦闘の間あなたが受ける、損傷によるAR、SRへのペナルティを無視する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

トール

価格：$160,000
タイミング：命中効果ステップ
対象：自身　**射程**：なし
効果：全身と武器のすべてにリンクを張り巡らせ、使い手と武器双方の限界を超えた破壊力を引き出し、敵を殲滅するパンドラ。
　ダメージ算出の直前に使用する。あなたが攻撃に使用した武器の火力を+200し、限界火力と攻撃対象の装甲値を無視してダメージを算出すること。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ネットライナー

[illegible]

ニョルド

価格：$80,000
タイミング：イニシアチブプロセス
対象：単体　**射程**：場面
効果：軌道上の静止衛星に信号を発し、衛星レーザーを照射させるパンドラ。
　対象に固定火力〈光〉300のダメージを与える。このダメージを機動回避などで減らすことはできない。装甲値は有効である。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

ヨルムンガンド

価格：$40,000
タイミング：ストラテジープロセス
対象：本文　**射程**：本文
効果：軌道上の気象コントロール衛星に信号を発し、天候を操作して戦況を変動させるパンドラ。
　このパンドラはマスコンバットにおいてのみ機能する。あなたが属する陣営がストラテジーチャートを振った直後に使用する。その表の結果を、上下どちらかにひとつだけずらすことができる。このパンドラは1ラウンドに1回まで、1シナリオに3回まで使用できる。

イノセント

[illegible]

イドゥン

価格：$100,000
タイミング：オートアクション
対象：単体　**射程**：場面
効果：生体波動を励起する電磁パルスを送信することで、死亡直後の者を蘇生させるパンドラ。
　そのシーン内で［死亡］したキャラクターひとりのあらゆる肉体部位、または心理か電子のKLとMOをすべて消去する。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

オーディン

価格：$100,000
タイミング：オートアクション
対象：単体　**射程**：場面
効果：パンドラの根本機能に干渉し、パンドラの効果を打ち消すパンドラ。
　シーン内でパンドラの使用が宣言された場合に宣言する。そのパンドラの効果を無効化する。また、任意のタイミングで使用することで効果中のスィンの効果を打ち消すもことができる。このパンドラはスィンの影響を受けない。

※1ラウンド1回まで使用。

ハスラー

[illegible]

フレイ

価格：$120,000
タイミング：本文
対象：本文　**射程**：本文
効果：限定的ながら、必要に応じて自らの機能を組み替えることのできる高度対応能力を持つパンドラ。
　$80,000以下、「タイミング：常時」以外の任意のパンドラをひとつコピーして使用することができる。ただし、コピーするパンドラは、そのセッション中でそれまでに使用されたことのあるものでなければならない。この際、コピーするパンドラは《フレイ》の使用者が登場していないシーンで使われたものであっても構わないものとする。
　タイミングや対象、射程、効果はすべてコピーしたパンドラのものを使用すること。このパンドラは1シナリオに1回まで使用できる。

フレイヤ

価格：$60,000
タイミング：イニシアチブプロセス
対象：単体　**射程**：場面
効果：対象の脳内クロック速度を一時的に増幅し、迅速な活動を可能とするパンドラ。
　対象は即座に1回のメインプロセスを行なう。このメインプロセスでは攻撃を行なうこと。このメインプロセスを行なうことで行動済みにはならず、行動済みのキャラクターでもメインプロセスを行なえる。このパンドラは1シナリオに1回まで使用でき、スタンドアローンおよび非サイバーのキャラクターは対象にできない。

METAL HEAD EXTREME メタルヘッドエクストリーム

装備データの見方

人間は火と道具を発明して地球の王者となった。そしてそれは今でも変わらない。どれほど鍛え上げた達人であっても、道具なしでは何も出来ない。装備こそはハンターの行動の幅を保証し、ひ弱な人間を超人へと変えてくれるのだ。

アイテム
『MHE』にはさまざまな武器、防具、メカニック、ソフトウェアなどが登場する。それらを総称して、アイテムと呼ぶ。

弾薬
すべての火器は弾丸をフル装填した状態で販売されている。また、本体ENCにはとりつけられた弾倉のENCを含んでいるものとする。

一般物品のSUV
一般装備のSUVはA～J程度とする。特に判断に悩むところがなければ、Eとするとよい。

装備へのダメージ
MO以上のダメージを受けた場合、その装備は使用できなくなる。アイテムは心理ダメージを受けない。
MO以下のダメージは、1シーンの時間と、価格÷2の費用を支払うことで回復できる。これは物理損傷、電子損傷のいずれでも同じとする。

装備とハンター

ハンターという職業は、徒手空拳で仕事を達成できるような生やさしいものではない。ハンターにはあらゆる状況に対応するための各種装備が必要になるだろう。

本項では、それら装備を紹介するに先立って、データの見方を紹介する。

共通項目

すべてのアイテムに共通のデータである。

メーカー

アイテムを生産しているメーカーである。

名称

メーカーの設定した愛称、あるいは型式番号を表わす。同名の装備の効果は重複しない。

ENC

装備の重さ、かさばり度を表わす。荷重(P051)、兵装(P125)も参照。

数字が5／1のように区切られている場合、左の数字が本体のENCを、右の数字が弾倉ひとつ分の弾丸に必要なENCを表わしている。

×X、とあった場合、本来の装備のENCをx倍することを表わす。

価格

購入に必要な価格を表わす。単位は米ドル($)。

数字が$500／$20のように区切られている場合、左の数字が本体の価格(弾倉ひとつ分の弾丸込み)を、右の数字が弾倉ひとつ分の弾丸の価格を表わしている。

×X、とあった場合、本来の装備の価格をX倍することを表わす。

▼SUV

アイテムの耐久力をあらわす。アイテムは対物損傷効果表(P200)を適用する。

解説

特殊効果や解説など。

武器

武器はⅠ～Ⅷ類に分類される。

種別

武器がどのようなカテゴリに分類されるかを表わしている。

火力

数字が火力を、火力の前のカッコが属性を表わしている。

+【STR】とある場合、火力に【STR】を加算できる。

解説欄に固定ダメージ、と書いてある場合、武器はダイス目やスキルによらず、かならず固定のダメージを与える。火力をそのままダメージとして適用せよ。

(範)とある場合、武器が範囲攻撃であることをあらわす。

弾数

武器を使用できる回数を表わしている。厳密な装弾数を反映したものではなく、ターンあたりの発射回数を抽象化したものである。

発射方式

その武器がS、B、A、格闘のどの方式で使用できるかを表わしている。S／B2のように複数の発射方式がある場合は、使用するたびに発射方式をどれかひとつ選択できる。

▼S

シングルの略。射撃のたびに引き金を引き、弾丸を発射する発射方式である。

▼Bx

バーストの略。1回の引き金を引くことで、1～3回の射撃を行なう発射方式である。Bxのように記述し、xには数値が入る。この数値を[バースト指数]と呼ぶ。《バーストショット》(P071)を使用することで、有効に活用できる。

▼Ax

オートの略。1回の引き金を引くことで、大量の弾丸をばらまく発射方式である。Axのように記述し、xには数値が入る。この数値を[オート指数]と呼ぶ。《カーテンファイア》(P068)を使用することで、有効に活用できる。

持ち方

武器を使用するために片手が必要か、あるいは両手が必要かを表わしている。

"－"とある場合、手に持って使用することはできない。"HP"とある場合、ハードポイントに取り付けねばならないことを表わす。

Ⅶ類の武器はコンバットシェル専用のため、"片手""両手"と表記があっても、人間は使用できない。

アクシデント値

武器の信頼性を表わしている。命中ロールの結果がこの数値以上だった場合、アクシデント(P169)が発生する。

距離修正

それぞれの距離(単位はメートル)ごとに、攻撃のSRに課せられる修正値を表わしている。"－"とある場合、その距離では攻撃が行なえない。

投擲とある場合は、指定された距離までSR1で攻撃を行なうことができる。

相対距離を計算する場合、メートル以下は切り捨てて考えること。たとえば、2m50cm離れた目標は2mの距離にいると見なす。

MC射程

マスコンバットでの射程を表わす。単位はスクエア(sq)、0の場合は同一sqにしか使用できない。

限界

限界火力の略。その武器を使用して出すことのできる最大のダメージが書かれている。

防具・オートプロテクター

防具とオートプロテクターには以下の項目がある。なお、一部の項目はオートプロテクターにしか存在しない。

防具を重ね着した場合、装甲効果率と装甲値は最大のものが適用される。オートプロテクターは一切の重ね着を行なえない。

効果箇所

身体のどの部位に有効かを表わす。オートプロテクターはかならず全身に有効なため、この項目は存在しない。

【STR】

着用した場合、着用者の【STR】に課せられる修正を表わす。着用者のSTRがこの数字未満の場合、オートプロテクターの張力に負けて着用することはできない。

【MV】

着用した場合、着用者の【MV】に課せられる修正を表わす。修正の結果【MV】が0未満になる場合、着用できない。

装甲値

それぞれ〈物〉〈貫〉〈光〉〈熱〉属性に対する装甲値を表わす。

特殊装備

防具・オートプロテクターに付随する特殊装備を表わしている。これらの装備はENCを消費せず、着用時に使用できる。データは同名装備のものを使用のこと。また、その効果は重複しない。

武器オプション

武器に取り付けるオプション。ENCは武器に加算される。兵器に武器オプションを組み込む場合のルールについてはP125を参照。

▼種別

照準器、レーザーサイト、銃口オプション、暗視の4種類がある。同じ種別の装備は、一種類しか取り付けられない。

有効範囲

オプションが有効な距離を表わす。単位はメートル。攻撃の対象がこの距離内でなければ武器オプションの効果は発揮されない。

ドラッグ

いわゆる特殊な効果のある薬剤及び、それに類すると見られる電子ドラッグや薬品などもこのカテゴリに含まれる。使用にはメジャーアクションが必要。ドラッグのENCは【所持しているドラッグの本数÷10】とする。

効果時間

ドラッグが服用直後からいつまで効果を発揮するかを表わす。

カートリッジ価格

ドラッグ・スタビライザ(P115)のカートリッジにした場合の価格を表わす。価格の記載がないドラッグはドラッグ・スタビライザには使用できない。

攻撃できない距離

"－"で攻撃できない状態は大きく分けて三種類を想定している。すなわち、射程が不足している、安全装置が働いてその距離では有効な攻撃が行なえない、適切な攻撃が行なえない。

Ⅶ類武器の限界ダメージ

Ⅶ類武器の限界ダメージは高めである。これは超人的STRを持つサイボーグやコンバットシェルにも対応するためだ。生身の人間はナイフで戦車に立ち向かったりしないが、CSやフルボーグの場合、不可能とは言えないだろう。

ドラッグのENC

複数種類のドラッグを所持している場合でも、まとめて計算する。

装備の売却

装備はブラックマーケットやハンターギルドなどで下取りしてもらうことができる。その場合、購入価格の30%程度が目安となる。もちろんPC同士で交渉したり、GMが特別なサービスを行なう場合はこの価格から上下させてもよい。

交易品の売却

交易品と書かれたアイテムは、それ自体に販売価値があるアイテムである。

価格は売却した場合のものであり、相場は日々変動する。GMは売却時に、＋(D100－50)%程度の価格修正をつけてもよいだろう。

I 類武器

スキル:〈小火器〉
SUV:E

護身用としてもっともベーシックなツールがI類火器である。基本的に市街戦で用いられる個人の護衛用装備がほとんどだ。どんな家庭でも、護身用に最低でも一丁以上のI類火器を持っているのが普通である。



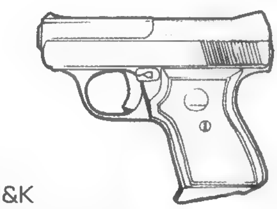
フィラデルアームズ

レディ・デリンジャー

種別:リボルバー　**ENC**:1/1
火力:〈物〉0　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$60/ $1

0~5	6~20	21~50
0	−20	−

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:グリップにスクリムショウが施され、美術品のように美しいスタイルでレディを名乗るデリンジャー。ただし性能は実戦級。綺麗な華には棘があるものだ。



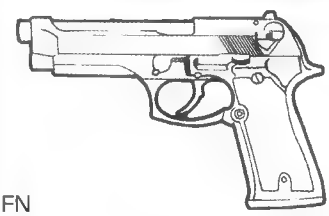
M&K

PG5 コンパクト

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉0　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50/ $2

0~5	6~20	21~50
10	0	−40

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:85
解説:.22CALケースレス。火力はないが比較的当てやすくて形態にも便利なコンシールド・キャリーガンは一般市民の自衛用として広く普及している。



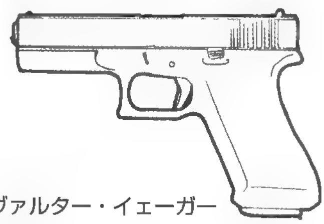
FN

ブローニング"ディアブロII"

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:6
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$100/$5

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:9㎜ケースレス拳銃のスタンダード。装填弾数の多いダブルカーラムマガジン使用。世界最高のコンバットオートと称される。



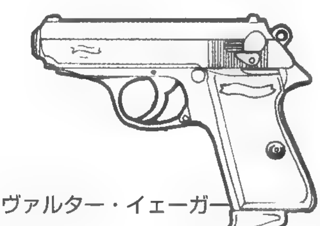
ヴァルター・イェーガー

ウォルフ G18

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉10　**弾数**:6
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$250/ $5

0~5	6~20	21~50
0	−10	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:耐酸プラスチック製のグリップ・フレームやマガジンで劣悪な環境に対応した9㎜ケースレス。性能は文句なしだが、いささか高い。



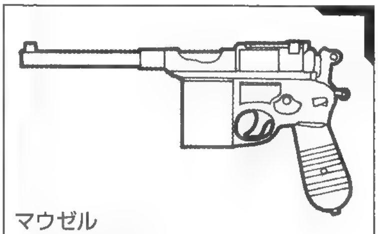
ヴァルター・イェーガー

ヴァルター PPK

種別:ピストル　**ENC**:1/1
火力:〈物〉10　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$100/ $3

0~5	6~20	21~50
10	0	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:耐酸プラスチック製9㎜ボディ。諜報機関で使用するモデル(PPK/S)には造影剤が混入されていないため、一切の探知機に反応しない($200)。



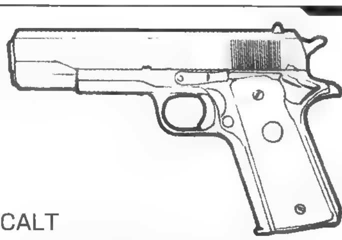
マウゼル

マウゼル C96

種別:ピストル　**ENC**:4/1
火力:〈物〉30　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$600/ $20

0~5	6~20	21~50
−20	−20	−30

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:弾倉がトリガーの前にある独特のスタイルで知られる拳銃。電脳対応していない古い銃だが、7.62㎜ボトルネック弾の貫通力と射程はすさまじい。



CALT

SH2162 "グランダー"

種別:ピストル　**ENC**:4/1
火力:〈物〉20　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$500/ $3

0~5	6~20	21~50
−10	−20	−40

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:軍用銃シェアでは9㎜と市場を二分している.45CALケースレスの代表的なモデル。耐酸クロームメッキ仕様モデルは$550。



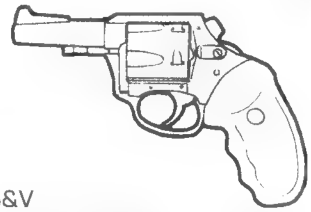
M&M

バイス・テン

種別:ピストル　**ENC**:4/1
火力:〈物〉20　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$300/ $5

0~5	6~20	21~50
−10	−20	−30

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:9㎜の命中精度と45口径のストッピングパワーを両立させるべく開発された警察用10㎜ケースレスピストル。性能は悪くないのだが、市場の反応はいまひとつというのが実情。

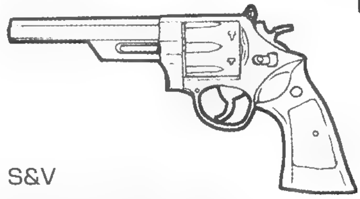


S&V
M149 “ボディマグナム”

種別:リボルバー　**ENC**:2/1
火力:〈物〉30　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$160/ $1

0~5	6~20	21~50
0	−30	−70

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:2インチバレルでハンマーも露出していないので、ポケットの中からでも発射できる小型リボルバー。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。

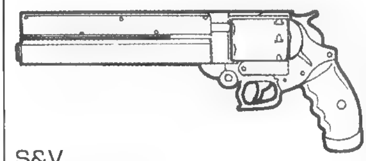


S&V
M219 6.5INCH

種別:リボルバー　**ENC**:4/1
火力:〈物〉40　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$300/ $1

0~5	6~20	21~50
−20	−30	−50

電子SUV:−　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:115
解説:.44マグナムの愛称で親しまれるロングセラーのリボルバー。耐酸クロームメッキモデルは$340。バースト射撃は〈小火器〉60以上必要。

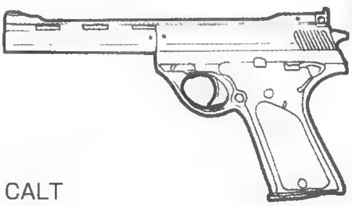


S&V
エンジェルアーム

種別:リボルバー　**ENC**:5/1
火力:〈物〉40　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$2000/$2

0~5	6~20	21~50
10	0	−30

電子SUV:M　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:あるガンファイターのために作られたという耐酸シルバー多層コーティングの45口径リボルバー。バレルの上に大型のウェイトがあり、シリンダー下部から発砲するのが特徴。

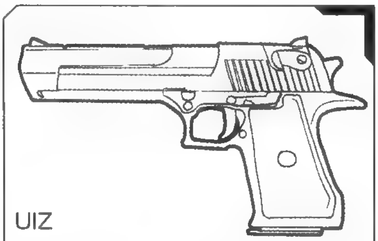


CALT
.44 マグナムオートⅢ

種別:ピストル　**ENC**:5/1
火力:〈物〉40　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:89　**価格**:$500/ $2

0~5	6~20	21~50
−30	−50	−70

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:115
解説:.44MAG弾を連射するオートマチックピストル。スタイリングもよく人気は高いが、機構に無理があり事故が多い。

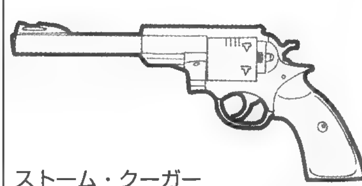


UIZ
ストライクイーグル

種別:ピストル　**ENC**:5/1
火力:〈物〉50　**弾数**:3
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$700/ $3

0~5	6~20	21~50
−30	−50	−70

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:115
解説:威圧的ともいえる迫力とサイズを持つ、50口径オートマグナムハンドガン。耐酸ステンレスシルバーモデルは$740/ $3。

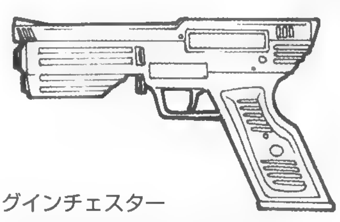


ストーム・クーガー
スーパー・グレイホーク

種別:ピストル　**ENC**:5/1
火力:〈物〉100　**弾数**:2
発射方式:S/B2　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$1500/$3

0~5	6~20	21~50
−40	−60	−70

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:145
解説:パワーマニア垂涎の.50口径ハンドキャノン。【STR】30以上のフルボーグか、〈小火器〉60以上の達人以外は発射しても自動的に外れる。

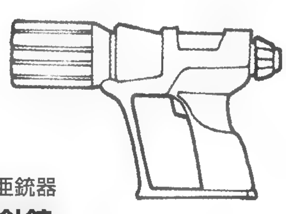


グインチェスター
M7 “アルティマックス”

種別:ピストル　**ENC**:4/1
火力:〈物〉100　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$600/$120

0~5	6~20	21~50
−40	−80	−

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:145
解説:フルロードの17㎜徹甲弾をオート射撃する拳銃。【STR】30以上のサイボーグか、〈小火器〉60以上の達人以外は発射しても自動的に外れる。

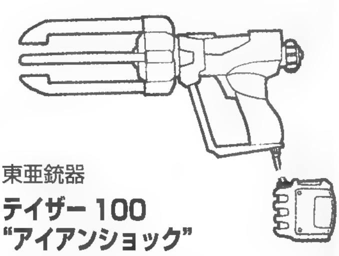


東亜銃器
短針銃

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈物〉100　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$1000/ $20

0~5	6~20	21~50
40	−	−

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:145
解説:数千本の針を高圧ガスで射出する暗殺用の拳銃。命中した箇所はボロ布のようになる。対象の装甲を二倍に計算すること。この武器はサイズ2以上の対象には効果がない。

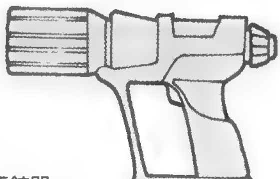


東亜銃器
テイザー 100 “アイアンショック”

種別:ピストル　**ENC**:2/1
火力:〈熱〉50　**弾数**:2
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$800/ $20

0~5	6~20	21~50
60	−	−

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:放電銃。肉体的なダメージよりは気絶させることが目的の銃である。本来は護身用だが、誘拐などにも使われる。(追加被害:スタン)



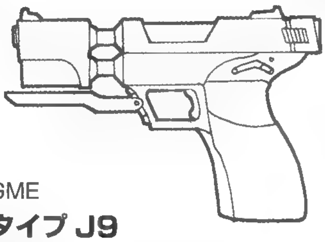
東亜銃器

ソニック60 “ウェーブバスター”

種別:ピストル　**ENC**:3/1
火力:〈物〉65/35(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$1200/ $20

0〜5	6〜20	21〜50
60	−	−

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:65
解説:指向化された音波衝撃波で敵を粉砕する兵器。ほとんど狙わなくても当たるため、金持ちの護身用として使われる。この銃は固定ダメージを与える。



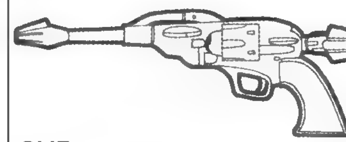
GME

タイプ J9

種別:レーザー　**ENC**:3/1
火力:〈光〉20　**弾数**:6
発射方式:S/B3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$3000/ $100

0〜5	6〜20	21〜50
20	0	0

電子SUV:M　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:145
解説:.22CALブラスター。いわゆるレーザーピストルである。レーザー兵器を規制したキャンベラ条約が有名無実化しつつあるため、町中で見かけることも珍しくなくなった。



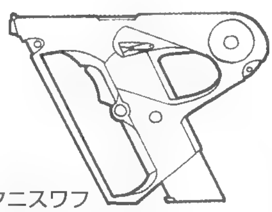
GME

タイプ J14

種別:レーザー　**ENC**:5/1
火力:〈光〉60　**弾数**:8
発射方式:S/B3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$10000/$1000

0〜5	6〜20	21〜50
20	0	0

電子SUV:N　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:205
解説:スペーシーが採用している22CALブラスター。民生用のJ9とはケタ違いの火力を持っている。10年前ならまず地上ではお目にかかれなかった品だ。



スタニスワフ

MP/VP90

種別:SMG　**ENC**:2/1
火力:〈物〉0　**弾数**:4
発射方式:B2/A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$400/ $2

0〜5	6〜20	21〜50
40	0	−50

電子SUV:K　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:95
解説:ランドブラスターに人気の22口径マシンピストル。軽量小型で扱いやすく、隠蔽性も高いので発売以来、各種捜査員からテロリストまで人気が高い。



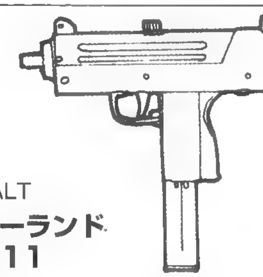
FN

ブローニング “ディアブロⅡ F”

種別:SMG　**ENC**:4/1
火力:〈物〉10　**弾数**:8
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:片手
アクシデント:92　**価格**:$200/$6

0〜5	6〜20	21〜50
10	0	−20

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:FN社のベストセラー、“ディアブロⅡ”にフルオート機能を付加したモデル。折りたたみ式フォアグリップとショルダーストックを備える。



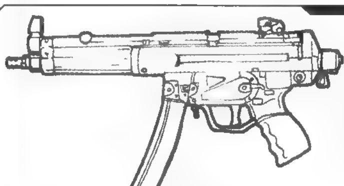
CALT

ローランド M11

種別:SMG　**ENC**:3/1
火力:〈物〉20　**弾数**:12
発射方式:B2/A4　**持ち方**:片手
アクシデント:90　**価格**:$200/ $6

0〜5	6〜20	21〜50
20	0	−20

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:105
解説:ピストルサイズ・サブマシンガンの代表的モデル。連射スピードが非常に高く、コントロールし難いが、短時間の瞬発力を求める特殊部隊にはうってつけ。



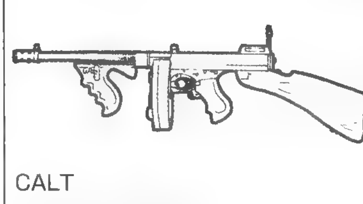
ヴァルター・イェーガー

BD7 Z4

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉10　**弾数**:16
発射方式:S/B2/A3　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$500/ $10

0〜5	6〜20	21〜50
40	20	0

電子SUV:L　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:105
解説:人気、実力とともに最高と呼ばれる9㎜SMG、BD7シリーズ。その核となるモデルがZ4である。カタストロフ以前から使われている信頼のブランドだ。



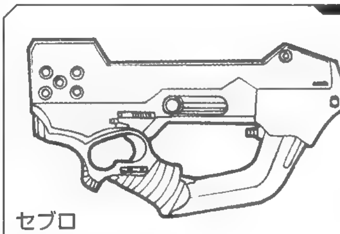
CALT

ゲイボルグ SMG

種別:SMG　**ENC**:5/1
火力:〈物〉30　**弾数**:16
発射方式:B2/A3　**持ち方**:両手
アクシデント:92　**価格**:$500/ $16

0〜5	6〜20	21〜50
30	−10	−40

電子SUV:J　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:115
解説:9㎜を大幅に上回る火力とストッピング・パワーで敵をなぎ倒す.45Cal SMG。反動は大きいが、ミュータントとの戦闘には重宝される。



セブロ

SB/C25A “ゴースト”

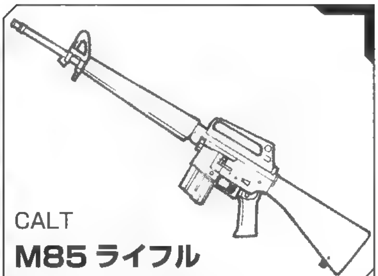
種別:SMG　**ENC**:4/1
火力:〈物〉30　**弾数**:16
発射方式:S/A4　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$2300/ $300

0〜5	6〜20	21〜50
40	20	10

電子SUV:M　**戦力**:5
MC射程:0　**限界**:135
解説:5.7㎜の特殊高速弾を射出するPDW(パーソナル・ディフェンス・ウェポン)。弾頭は着弾後体内で回転し、人体を破壊する。

Ⅱ類武器

スキル：〈小火器〉
SUV；G
歩兵用火器として重量とサイズ、そして火力のバランスが取れているのがⅡ類火器である。軍隊の装備といえばこれだろう。メガロシティではあまり見かけないが、ダウンなどでは少なからぬ家庭がⅡ類火器を護身具として備えている。



CALT
M85 ライフル

種別：ライフル　**ENC**：6/2
火力：〈物〉60　**弾数**：12
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$800/ $20

0~5	6~20	21~50	51~100
0	20	−10	−30

電子SUV：J　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：115
解説：5.56㎜オートライフルのスタンダードにして大ロングセラー商品。すでに旧式の部類に入るが、銃としての完成度が高いので現代でも問題なく使える。

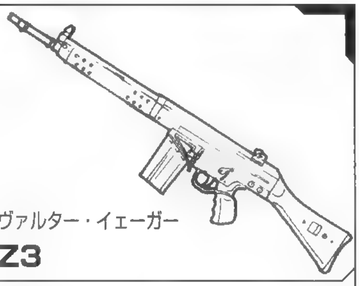


トゥオネラ
Rk67 “リンヌラータ”

種別：ライフル　**ENC**：6/2
火力：〈物〉60　**弾数**：12
発射方式：S/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$1000/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
10	20	−20	−30

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：115
解説：フィンランドの銃器メーカー、トゥオネラ社のアサルトライフル。ベーシックなデザインの5.56㎜だが、寒冷地でも誤動作がない高い信頼性が売り物。

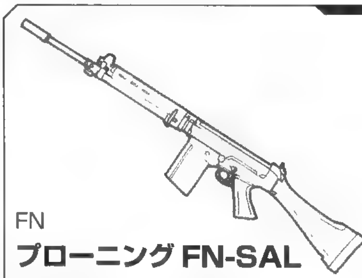


ヴァルター・イェーガー
Z3

種別：ライフル　**ENC**：7/2
火力：〈物〉70　**弾数**：6
発射方式：S/B2　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$500/ $20

0~5	6~20	21~50	51~100
0	10	−20	−40

電子SUV：I　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：125
解説：旧式の7.62㎜アサルトライフル。5.56㎜よりも命中精度の低い7.62㎜であるが、そのぶん着弾エネルギーが高いのが特徴。

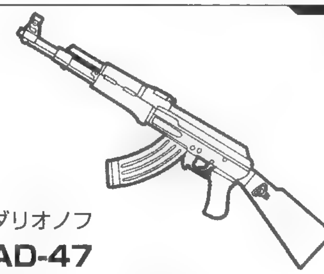


FN
ブローニング FN-SAL

種別：ライフル　**ENC**：7/2
火力：〈物〉70　**弾数**：6
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：94　**価格**：$800/$20

0~5	6~20	21~50	51~100
10	0	−20	−30

電子SUV：J　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：125
解説：大型で強力だが連射向きではない7.62㎜弾を抜群のロッキングシステムで制御可能にしたモデル。海兵隊などに使用される。

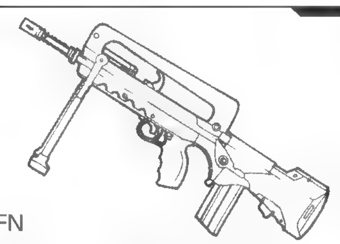


ダリオノフ
AD-47

種別：ライフル　**ENC**：6/2
火力：〈物〉70　**弾数**：8
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$400/$25

0~5	6~20	21~50	51~100
−20	−10	−40	−70

電子SUV：−　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：125
解説：カタストロフ前にロシアで設計されたライフル。泥の中に放り出しても壊れない頑丈さと町工場で作れる設計から今でも使用されている。

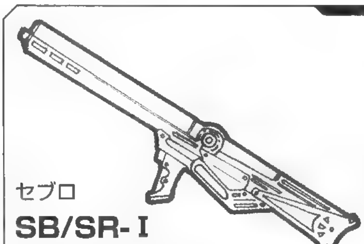


FN
ブローニング FN-MAS

種別：ライフル　**ENC**：6/2
火力：〈物〉80　**弾数**：12
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：92　**価格**：$1200/ $200

0~5	6~20	21~50	51~100
10	30	0	−40

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：125
解説：フレシェット弾専用のライフル。高い貫通力に加え、弾丸の安定翼が人体を切り裂くため殺傷力も高い。この銃は特殊弾を使用できない。



セブロ
SB/SR-Ⅰ “フォーサイス”

種別：ライフル　**ENC**：7/2
火力：〈物〉80　**弾数**：12
発射方式：S/B2/A4　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$4000/$400

0~5	6~20	21~50	51~100
10	30	0	−10

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：165
解説：宇宙戦闘用に開発された磁気発射型フレシェットライフル。ほぼ無反動。もちろん地上でも使用できる。この銃は特殊弾を使用できない。

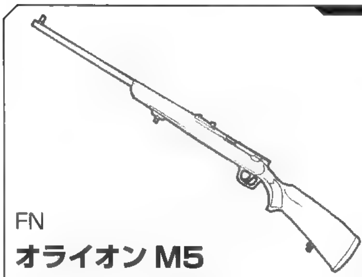


FN
ブローニング “バトルライフルⅢ”

種別：ライフル　**ENC**：7/2
火力：〈物〉80　**弾数**：4
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：95　**価格**：$1400/ $30

0~5	6~20	21~50	51~100
−10	20	−10	−20

電子SUV：N　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：135
解説：ユーザーが名付けた俗称「バトルライフル」を正式な商品名とし、さらに改良を加えた最新モデル。7.62㎜強装弾ならではの安定した弾道を誇る。



FN
オライオン M5

種別：ライフル　**ENC**：6/1
火力：〈物〉80　**弾数**：2
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$400/$5

0~5	6~20	21~50	51~100
0	−10	−30	−30

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：125
解説：クラシックなボルトアクション式の猟銃。整備が簡単で、その気になれば小さなタウンの鍛冶屋でも作れてしまう。

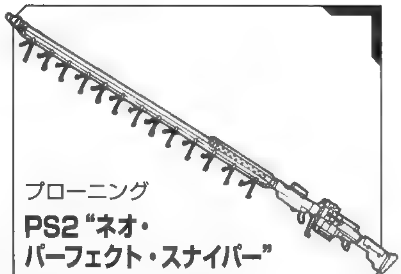


UIZ
ゴリラ・スナイパーライフル

種別：狙撃銃　**ENC**：6/2
火力：〈物〉80　**弾数**：6
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$5000/ $20

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	0	−10

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：1　**限界**：125
解説：UIZ社のゴリラARを狙撃用に改良したセミオートマチック・スナイパーライフル。手動連発式と違って、初弾のミスを手早くカバーできるのが利点。

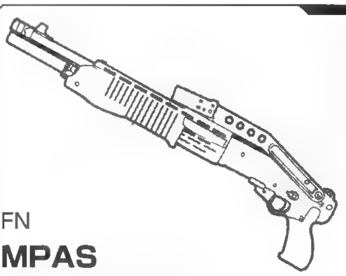


ブローニング
PS2“ネオ・パーフェクト・スナイパー”

種別：狙撃銃　**ENC**：10/1
火力：〈物〉100　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$20000/ $3

0~50	51~200	201~500	501~1000
−30	−10	0	0

電子SUV：−　**戦力**：10
MC射程：1　**限界**：135
解説：火薬式の銃器として究極の精度に達したボルト・アクション式スナイパーライフル。動作確実性を求めて薬莢式の弾丸を使用する。

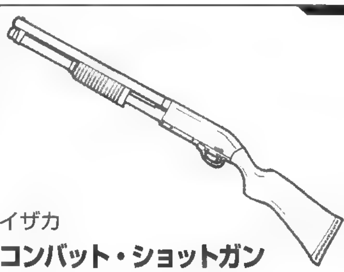


FN
MPAS

種別：ショットガン　**ENC**：6/2
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：3
発射方式：S/B2　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$600/ $2

0~5	6~20	21~50	51~100
40	−	−	−

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：95
解説：セミオートとポンプアクションが選択できるショットガン。かなり重いが逆に射撃時のリコイルが押さえられて撃ちやすい。固定ダメージ。

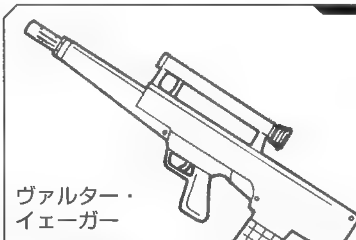


イザカ
コンバット・ショットガン

種別：ショットガン　**ENC**：6/2
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$400/ $2

0~5	6~20	21~50	51~100
30	−	−	−

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：99
解説：至近距離で圧倒的なストッピングパワーを示すショットガンは、警備用や反乱鎮圧用として古くから使用されてきた。固定ダメージ。

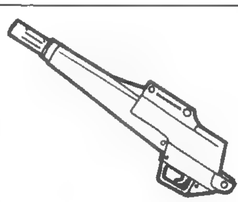


ヴァルター・イェーガー
CAW54

種別：ショットガン　**ENC**：6/3
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：4
発射方式：S/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$800/$4

0~5	6~20	21~50	51~100
50	30	−50	−

電子SUV：K　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：95
解説：フルオート射撃を可能にしたブルパップタイプのコンバットショットガン。通常のショットガンよりはるかに安定した弾道性能を持つ。固定ダメージ。

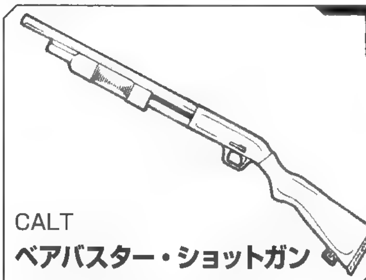


ヴァルター・イェーガー
CAW110 コンビネーション

種別：ショットガン　**ENC**：3/1
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：本文
アクシデント：99　**価格**：$300/$1

0~5	6~20	21~50	51~100
30	−	−	−

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：95
解説：Ⅱ類、Ⅲ類のライフル、カービンに取り付けることができるショットガン。主にドアの蝶番などを粉砕するために使われる。固定ダメージ。

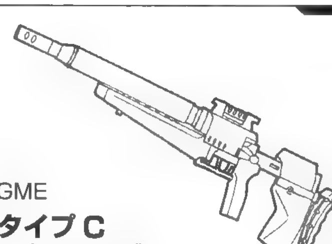


CALT
ベアバスター・ショットガン

別：ショットガン　**ENC**：8/2
火力：〈物〉105/60(範)　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$1000/$4

0~5	6~20	21~50	51~100
20	−	−	−

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：105
解説：大型熊やミュータント用の10ゲージショットガン。スラッグ弾(P101)を使用した場合、火力は〈物〉110となる。固定ダメージ。



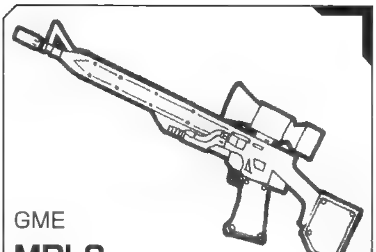
GME
タイプ C “プロレイザー”

種別：レーザー　**ENC**：6/1
火力：〈光〉60　**弾数**：8
発射方式：S/B3/A4　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$10000/ $1000

0~5	6~20	21~50	51~100
30	10	0	0

電子SUV：N　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：205
解説：レーザーライフルは未来兵器といわれて久しいが、開発が制限されていたため、最近では発売当時ほどの圧倒的なスペックは感じられなくなってきた。

GME
MPLS

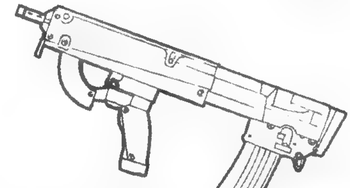


種別：レーザー　**ENC**：6/2
火力：〈光〉80　**弾数**：16
発射方式：S/B3/A6　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$25000/$2500

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
30	10	0	0

電子SUV：0　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：255
解説：スペーシーが採用している多目的汎用レーザーシステム。マイナーアクションで弾数5を消費することで、そのメインプロセス中に行なうS射の火力と限界ダメージに+40できる。

ラインネーデル
CUG/タイプ22 "クルベルナ"

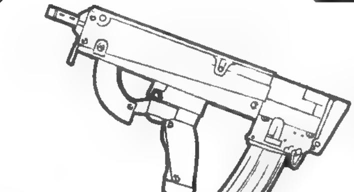


種別：カービン　**ENC**：5/2
火力：〈物〉60　**弾数**：12
発射方式：S/A3　**持ち方**：片手
アクシデント：92　**価格**：$1200/$20

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
20	0	−10	−30

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：115
解説：耐酸プラスチック製でブルパップタイプの5.56㎜ケースレスカービン。FN556と酷似したデザインのため、ラインネーデルがハンターを使ってデータを盗用したとの噂もある。

FN
ブローニング FN556

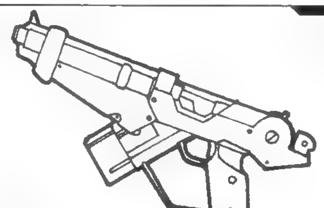


種別：カービン　**ENC**：4/2
火力：〈物〉60　**弾数**：8
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：片手
アクシデント：92　**価格**：$800/$15

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
10	0	−30	−80

電子SUV：J　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：115
解説：極端に短いバレルを持つためピストルに分類されることもある5.56㎜カービン。51m以上離れた目標を撃つには〈小火器〉60%以上が必要。

セブロ
MR/Mk-Ⅲ "ゴング・マグナム"

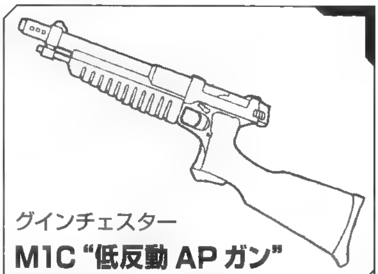


種別：カービン　**ENC**：6/1
火力：〈物〉90　**弾数**：4
発射方式：S/A2　**持ち方**：片手
アクシデント：91　**価格**：$1200/$10

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
0	−20	−60	−110

電子SUV：J　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：145
解説：.47マグナム弾をフルオート連射できるカービン銃。扱いが難しいため、オート射撃には〈小火器〉60以上が必要。

グインチェスター
M1C "低反動 AP ガン"

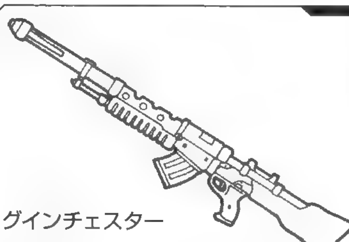


種別：カービン　**ENC**：4/2
火力：〈物〉100　**弾数**：2
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：92　**価格**：$800/$160

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
−40	−60	−	−

電子SUV：J　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：155
解説：口径17㎜の徹甲弾を射出するもので、唯一装甲にまともな効果のある小火器。命中率はきわめて悪く、どこが低反動なのかわからないともっぱらの評判。この武器は特殊弾を使用できない。

グインチェスター
M3B "AP カービン"

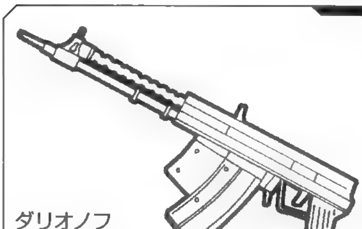


種別：カービン　**ENC**：12/3
火力：〈物〉100　**弾数**：4
発射方式：S/B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：90　**価格**：$1600/$320

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
−20	−40	−60	−60

電子SUV：K　**戦力**：15
MC射程：0　**限界**：155
解説：同社のM2"ATライフル"のバレルを切り詰め、あまつさえフルオート機能を持たせた意欲作。オートプロテクター用の主力火器として期待されている。この武器は特殊弾を使用できない。

ダリオノフ
DAPS

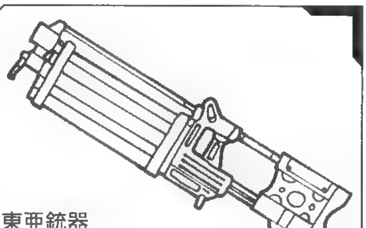


種別：カービン　**ENC**：6/2
火力：〈物〉50　**弾数**：12
発射方式：S/A3　**持ち方**：両手
アクシデント：89　**価格**：$1500/$30

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
20	0	−30	−80

電子SUV：K　**戦力**：5
MC射程：0　**限界**：105
解説：水中でも使用できる細長い弾丸を使用したアサルトライフル。射程は水深0〜20mで20mまで、水深21〜40mで10mとなる。この武器は特殊弾を使用できない。

東亜銃器
スタンガン X "ミリー"

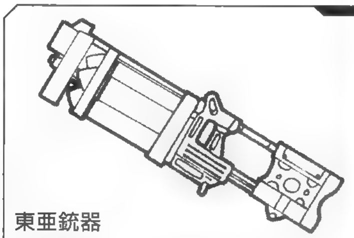


種別：カービン　**ENC**：8/3
火力：〈物〉60　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$1400/$160

0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
60	20	−	−

電子SUV：K　**戦力**：0
MC射程：0　**限界**：155
解説：発射直後にX字に開く硬質ゴム弾で相手をはり倒すスタンガン。とはいえ、ヘビー級ボクサー並のパンチ力があると言われる。（追加被害：スタン）この武器は特殊弾を使用できない。

東亜銃器
トルペード6 "エレクトラ"



種別：魚雷　**ENC**：8/6
火力：〈貫〉105　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$1600/$60

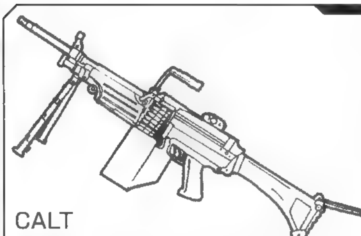
0〜5	6〜20	21〜50	51〜100
0	10	10	0

電子SUV：L　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：105
解説：超小型ホーミング魚雷を発射するランチャー。攻撃できるのは水中にいる目標に限られる。固定ダメージを与える。

Ⅲ類武器

スキル：〈重火器〉
SUV：I

Ⅲ類火器は純然と軍用の火器である。ハンターにとって一番なじみ深いグレードともいえるだろう。MADメカニックに積んでよし、個人携帯してよしとまさにいたれり尽くせりだ。ただし、その分高価だし、維持にもそれなりのコストが必要になる。

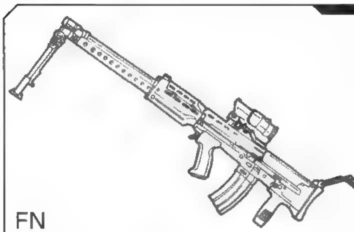


CALT
L86 ライトマシンガン

種別：マシンガン　**ENC：**10/2
火力：〈物〉60　**弾数：**8
発射方式：A6　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$1700/ $20

0~20	21~50	51~100	101~200
40	10	−20	−80

電子SUV：J　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**115
解説：5.56㎜弾を使用することで、オートライフルと互換性を持たせた分隊支援火器。オートライフル用の30発マガジンも使用できる（その場合、弾数は4となる）。

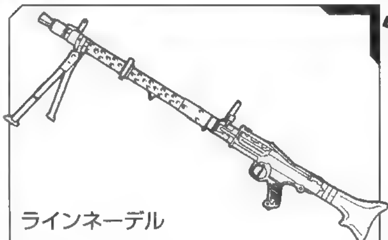


FN
ブローニング FN-SSW

種別：マシンガン　**ENC：**8/2
火力：〈物〉60　**弾数：**8
発射方式：A6　**持ち方：**両手
アクシデント：94　**価格：**$2000/$30

0~20	21~50	51~100	101~200
40	10	−20	−80

電子SUV：J　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**115
解説：ブルパップタイプの5.56㎜分隊支援火器。取り回しのよさが売り物。オートライフル用の30発マガジンも使用できる（その場合、弾数は4となる）。

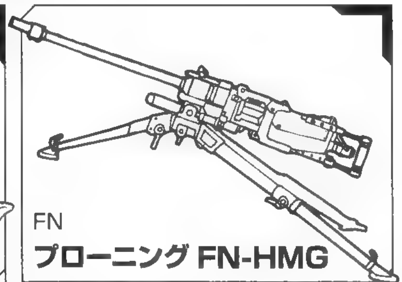


ラインネーデル
LMG32

種別：マシンガン　**ENC：**12/2
火力：〈物〉70　**弾数：**8
発射方式：A5　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$2000/ $50

0~20	21~50	51~100	101~200
50	30	0	−60

電子SUV：M　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**125
解説：7.62㎜ライトマシンガンのベストセラー。基本設計は第二次大戦までさかのぼるが、いまだに一線をしりぞかない。

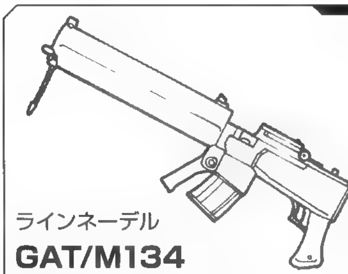


FN
ブローニング FN-HMG

種別：マシンガン　**ENC：**30/3
火力：〈物〉90　**弾数：**12
発射方式：A6　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$5000/ $1000

0~20	21~50	51~100	101~200
40	30	0	−30

電子SUV：M　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**145
解説：12.7㎜ヘビーマシンガン。基本的には車載、もしくは固定して使用する。その低進弾道性と威力の高さは、旧世紀以来の折り紙付きだ。

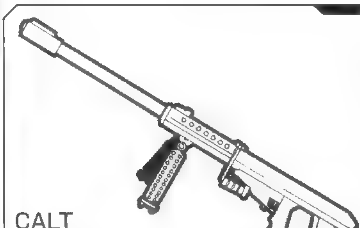


ラインネーデル
GAT/M134

種別：マシンガン　**ENC：**20/8
火力：〈物〉70　**弾数：**8
発射方式：A6　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$10000/ $300

0~20	21~50	51~100	101~200
60	40	20	0

電子SUV：J　**戦力：**10
MC射程：0　**限界：**125
解説：本来は搭載火器の7.62㎜ミニガンを無理矢理個人用火器に改造したもの。持ち上げてまともに運用できるかどうかは別の問題である。

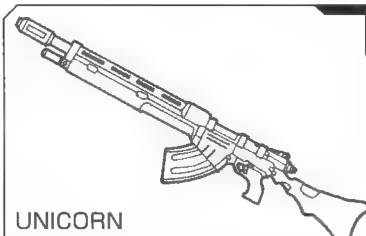


CALT
M82 スナイパーライフル

種別：狙撃銃　**ENC：**10/2
火力：〈物〉90　**弾数：**4
発射方式：S　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$30000/ $200

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	0	−10

電子SUV：M　**戦力：**20
MC射程：1　**限界：**145
解説：セミオートマチック式のアンチマテリアルライフル。大口径の12.7㎜弾を使用しての狙撃が可能となっている。

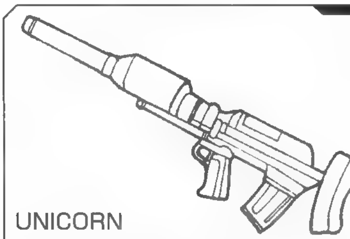


UNICORN
D20 "サイボーグライフル"

種別：ライフル　**ENC：**20/4
火力：〈物〉100　**弾数：**8
発射方式：B2/A4　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$6000/ $2000

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−20	−

電子SUV：J　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**155
解説："コンバットシェル、軍用サイボーグの制式武器として大ヒットしたモデル。
独特の設計のため、メカニックの兵装として取り付ける場合は部品代として$6000が必要となる。

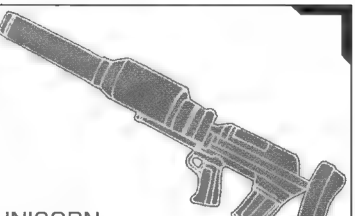


UNICORN
D21 "サイボーグライフルⅡ"

種別：ライフル　**ENC：**18/4
火力：〈物〉100　**弾数：**8
発射方式：B2/A4　**持ち方：**両手
アクシデント：96　**価格：**$10000/ $2000

0~20	21~50	51~100	101~200
10	0	−20	−

電子SUV：K　**戦力：**20
MC射程：0　**限界：**155
解説："ブルパップタイプにすることで小型・軽量化したサイボールライフルのニューモデル。
独特の設計のため、メカニックの兵装として取り付ける場合は部品代として$6000が必要となる。

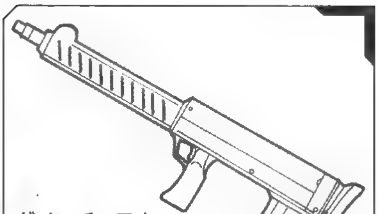


UNICORN
D23 "サイボーグライフルⅣ"

種別：ライフル　**ENC**：22/4
火力：〈物〉100　**弾数**：8
発射方式：B2/A4　**持ち方**：両手
アクシデント：92　**価格**：$12000/ $2000

0~20	21~50	51~100	101~200
−10	−20	−10	−50

電子SUV：L　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説："サイボーグライフルのバレルを伸張し、長距離射撃を可能としたモデル。
独特の設計のため、メカニックの兵装として取り付ける場合は部品代として$6000が必要となる。

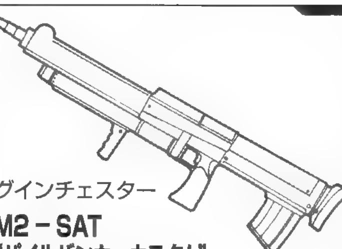


グインチェスター
M2 "AT ライフル"

種別：ライフル　**ENC**：15/3
火力：〈物〉120　**弾数**：10
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$2400/ $320

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−80	−

電子SUV：−　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説：口径17㎜のAPテフロン弾を使用する対装甲ライフル。安価なわりに火力は高く、待ち伏せに使用される。

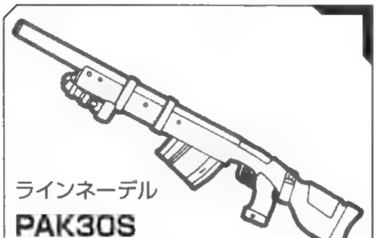


グインチェスター
M2－SAT "パイルバンカーカスタム"

種別：ライフル　**ENC**：18/3
火力：〈物〉120　**弾数**：10
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$4000/$320

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−20	−60	−

電子SUV：−　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説：ATライフルをさらに大型化し、自重による反動制御を狙ったもの。パイルバンカー（P095）を取り付けた場合、その命中ロールに＋10の修正を得る。

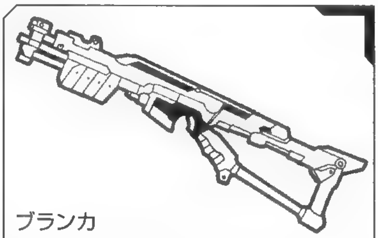


ラインネーデル
PAK30S "ノーライフキング"

種別：ライフル　**ENC**：20/2
火力：〈物〉140　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：99　**価格**：$20000/ $200

0~50	51~200	201~500	501~1000
−50	−10	−20	−40

電子SUV：I　**戦力**：25
MC射程：1　**限界**：165
解説：フルロードの30㎜弾を使用する世界最強のスナイパーキャノン。爆裂徹甲焼夷弾を使用。その性質上、人間相手の使用は考慮されていない。サイズ0の対象への攻撃にSR1/2。

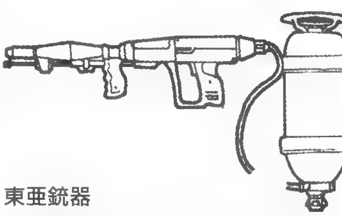


ブランカ
ASSG "インパクト100"

種別：ショットガン　**ENC**：15/8
火力：〈物〉125/65(範)　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$3500/ $900

0~20	21~50	51~100	101~200
50	0	−	−

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：145
解説：40㎜散弾を発射する巨大ショットガン。元々はコンバットシェル用。固定ダメージ。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。

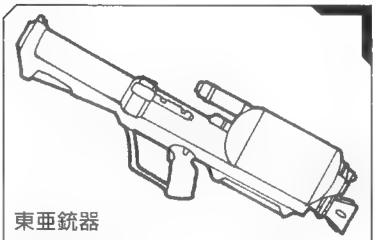


東亜銃器
火炎放射器 "ファイヤーボンバー"

種別：火炎放射器　**ENC**：10/6
火力：〈熱〉95(範)　**弾数**：4
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$400/ $10

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−	−	−

電子SUV：J　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：95
解説：主にトーチカや洞窟などに立てこもる敵を掃討するために使われる火炎放射器。その化学火炎はたとえ水中でも消えない。射線上のすべての目標に固定ダメージを与える。

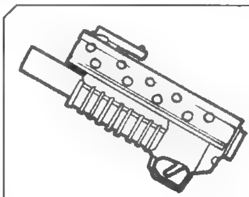


東亜銃器
ソリッドシューター "スーパー6"

種別：ソリッドシューター　**ENC**：8/6
火力：本文　**弾数**：6
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント：96　**価格**：$1000/本文

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−50	−100

電子SUV：L　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：本文
解説：ガス圧でさまざまな弾頭を撃ち出すバズーカ。弾倉には複数種類の弾丸を一度に装備し、発射時に選択することができる。弾頭のデータは特殊弾を参照すること。

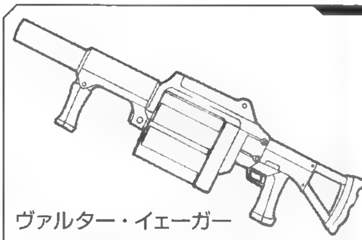


CALT
G125 グレネードランチャー

種別：ランチャー　**ENC**：3/1
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：本文
アクシデント：96　**価格**：$300/ $10

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−40	−60	−

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：95
解説：Ⅱ類、Ⅲ類のライフルの下部に取り付けて使用するグレネードランチャー。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。

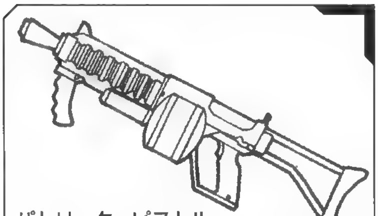


ヴァルター・イェーガー
ショットグレネードランチャー

種別：ランチャー　**ENC**：7/5
火力：〈物〉95/55(範)　**弾数**：6
発射方式：S　**持ち方**：片手
アクシデント：99　**価格**：$1500/$60

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−50	−

電子SUV：J　**戦力**：25
MC射程：0　**限界**：95
解説：リボルバー・タイプの6連発グレネードランチャー。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。



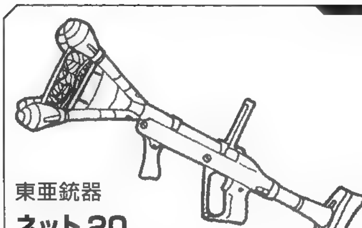
パトリック・ピストル

オートグレネーダー“シカゴ・ボマー”

種別:ランチャー　**ENC**:18/12
火力:〈物〉95/55(範)　**弾数**:12
発射方式:B2/A6　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$7000/ $120

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−30	−50	−80

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:95
解説:敵歩兵部隊を火力制圧するために用いられる、フルオート式のリニアグレネードランチャー。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。



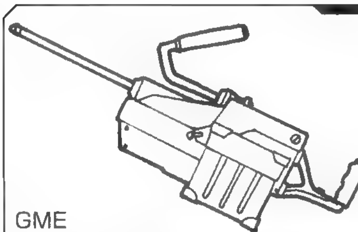
東亜銃器

ネット20 “フィッシャーマン”

種別:ネットガン　**ENC**:20/3
火力:本文　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$2500/ $120

0~20	21~50	51~100	101~200
0	−	−	−

電子SUV:J　**戦力**:0
MC射程:0　**限界**:本文
解説:5M四方のネットをガスで撃ち出すもので、命中した相手はメジャーアクションで【STR】のAR1/4に成功しない限り移動ができない。この武器はサイズ1以上の対象には効果がない。



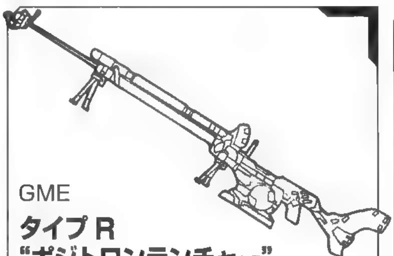
GME

ディフェンダー6000－N/A

種別:レーザー　**ENC**:10/3
火力:〈光〉~~40~~ 80　**弾数**:8
発射方式:A5　**持ち方**:両手
アクシデント:89　**価格**:$60000/ $2500

0~20	21~50	51~100	101~200
50	40	0	0

電子SUV:0　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:205
解説:低出力レーザーガン・システム。主にアーミーの戦闘車両に副武装として搭載されている。主に対人用でコンパクトな設計が特徴。



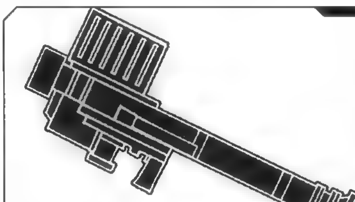
GME

タイプR “ポジトロンランチャー”

種別:レーザー　**ENC**:22/6
火力:〈光〉120　**弾数**:3
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:89　**価格**:$450000/ $15000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−10	10	10	0

電子SUV:0　**戦力**:30
MC射程:2　**限界**:305
解説:陽電子加速器と呼ばれる独自のユニットで、車載ビーム砲なみの破壊力を得た最強の狙撃システム。陽電子を発射しているわけではない。



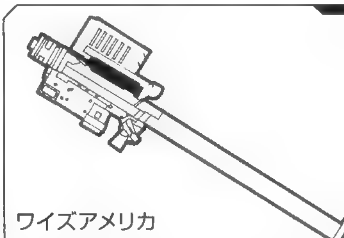
ワイズアメリカ

“ドレイク” ATM

種別:ミサイル　**ENC**:12/6
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$4500/ $3000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	30	20	20

電子SUV:R　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:255
解説:対戦車ミサイルランチャー。三脚で据え付けて使用することもできる。(レーザー誘導)



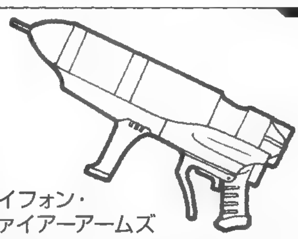
ワイズアメリカ

“ワスプ” SAMランチャー

種別:ミサイル　**ENC**:10/6
火力:〈貫〉150　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$4000/ $2000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	60	60	50

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:205
解説:打ちっ放し型の赤外線誘導対空ミサイル。肩にかついで使用する。飛行状態の対象のみ目標にできる。(赤外線誘導)



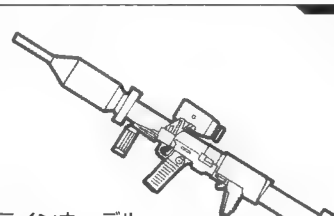
ハイフォン・
ファイアーアームズ

75㎜ TPD “シードラゴンⅡ”

種別:魚雷　**ENC**:14/2
火力:〈貫〉150　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$1,200/$200

0~20	21~50	51~100	101~200
−10	−10	0	−20

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:~~205~~ 255
解説:携帯用ホーミング魚雷投射装置。水上から水中にも打ち込める。水中の対象しか目標にできない。固定ダメージ。



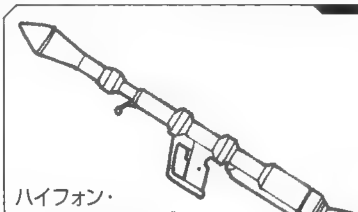
ラインネーデル

パンツァーファウストV

種別:キャノン　**ENC**:15/4
火力:〈物〉120　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$5000/ $800

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−40	−60	−80

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:235
解説:110㎜対戦車砲弾を射出する肩撃ち式の無反動砲。反動を相殺するためのバックブラストで、盛大な炎と煙を上げる。この武器は車載できない。



ハイフォン・
ファイアーアームズ

75㎜ RPG “ワイバーン”

種別:ロケット　**ENC**:14/3
火力:〈貫〉150　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$1,000/$200

0~20	21~50	51~100	101~200
−	−60	−80	−100

電子SUV:G　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:~~150~~ 255
解説:昔ながらの対戦車ロケットランチャー。整形炸薬弾を使う対戦車弾頭としてはもっとも手軽なもの。固定ダメージ。この武器は車載できない。

Ⅳ類武器

スキル：〈搭載火器〉
SUV：(ENC50以下)：I
(ENC150以下)：K
(ENC1000以下)：M
(ENC1001以上)：O

メカニックに搭載することを前提とした火器がⅣ類である。Ⅳ類火器は特殊な装備などを用いない限り、メカニックに搭載しなければ使用できない。その性質上、Ⅳ類を使用するのはアーミーや傭兵、ハンターに限定される。

ダリオノフ
7.62㎜ミニガン SG25

種別：マシンガン　**ENC**：20/8
火力：〈物〉70　**弾数**：32
発射方式：A6　**持ち方**：－
アクシデント：92　**価格**：$10000/$1200

0~50	51~200	201~500	501~1000
70	30	－	－

電子SUV：H　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：125
解説：7.62㎜のガドリング砲。火力はそれほど高くないため、メカニックに対する効果はあまり期待できない。主に対人用として使用する搭載火器である。

ダリオノフ
7.62㎜チェーンガン CG35

種別：マシンガン　**ENC**：20/8
火力：〈物〉70　**弾数**：32
発射方式：A4　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$6000/$1200

0~50	51~200	201~500	501~1000
60	10	－	－

電子SUV：N　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：125
解説：外部動力でチェーンを駆動させることで給弾を行うことで弾詰まりのリスクを大きく軽減した機関銃。連射速度はガドリングガンに劣るが、機構が単純でジャムが少ないため、過酷な環境で運用するハンターの人気は高い。

IMI
20㎜バルカン VK-20

種別：マシンガン　**ENC**：60/15
火力：〈物〉100　**弾数**：48
発射方式：A9　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$40000/$3500

0~50	51~200	201~500	501~1000
90	50	30	0

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説：対空、対地いずれも有効な万能型のガドリング砲。火力、命中率、発射速度、信頼性のいずれをとっても比類のない搭載火器の傑作である。

東亜銃器
30㎜機関砲“スカイハリケーン”

種別：マシンガン　**ENC**：45/10
火力：〈物〉140　**弾数**：36
発射方式：B2/A4　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$60000/$2200

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	0	−20	−50

電子SUV：K　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：165
解説：火力の高い大型の機関砲。対空に用いられることが多いが、車両に対しても十分な効果を得られる。特にバイクや戦闘バギーといった小型車両ならば、簡単に撃破できるだろう。

ボフォーク
40㎜機関砲 Mk-55

種別：マシンガン　**ENC**：120/30
火力：〈物〉160　**弾数**：40
発射方式：A6　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$80000/$3200

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	60	50	40

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：1　**限界**：175
解説：対空迎撃用に開発されたスウェーデン製の大型機関砲。基礎設計は二百年以上前にさかのぼるが、質実剛健な作りと弾道性能はきわめて評価が高い。

ボフォーク
20㎜キャノン Mk-Ⅰ

種別：キャノン　**ENC**：30/10
火力：〈物〉100　**弾数**：10
発射方式：S/B2　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$1000/$500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−20	0	−30	−60

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説：対軽車両用に装備される汎用速射砲。火力は決して大きくなく、射撃性能も高くはないがなんといっても安いため、手軽な砲としてハンターに人気。

ラインネーデル
30㎜キャノン PAK30

種別：キャノン　**ENC**：35/12
火力：〈物〉140　**弾数**：10
発射方式：S/B2　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$3000/$1000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−30	0	−20	−40

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：165
解説：ボフォークのMkⅠに対抗して売り出された汎用速射砲。本来は車輌に対抗するためのものだが、重サイボーグや大型ミュータントにも有効。

ピッカーズ
55㎜オートキャノン D51“ゴースト”

種別：キャノン　**ENC**：170/40
火力：〈物〉150　**弾数**：20
発射方式：B2/A4　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$40000/$3000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−20	−30

電子SUV：M　**戦力**：25
MC射程：0　**限界**：185
解説：55㎜の速射砲。火力は低いものの、高い命中率を誇っている。そのため対地攻撃だけでなく、対空高角砲としても運用可能な傑作砲。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ラインネーデル
88㎜キャノン PAK88

種別：キャノン　**ENC**：220/30
火力：〈物〉170　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$75000/$4000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−50	−30	−30	−40

電子SUV：M　**戦力**：25
MC射程：1　**限界**：255
解説：かつて第二次大戦期に使用された戦車砲。現在では装甲車や重戦闘バギー用の中口径砲としてふたたび脚光を浴びている。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ラインネーデル
105㎜キャノン PAK105

種別：キャノン　**ENC**：300/25
火力：〈物〉200　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$100000/$5500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−50	−50	−40	−50

電子SUV：M　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：305
解説：戦車砲としては明らかに旧式だが、性能バランスがよいために需要が高く、今でも生産が続いている。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ラックランド
120㎜キャノン TK-7“ハーフボンド”

種別：キャノン　**ENC**：500/30
火力：〈物〉260　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$120000/$7500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−60	−40	−40	−60

電子SUV：N　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：410
解説：きわめて標準的な戦車砲。カタストロフ前にはもっとも一般的だった口径である。火力のバランスがよく、信頼性も高い。現代でも多くの戦車はこれを主砲としていることが多い。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ボフォーク
155mmキャノン Mk-Ⅷ

種別：キャノン　**ENC**：800/40
火力：〈物〉300　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$135000/ $10000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−70	−50	−30	−50

電子SUV：0　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：410
解説：大口径の戦車砲で、現用砲としてはほぼ最大級の口径を誇る。
最新型の射撃統制システムで、命中精度も高い。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ラインネーデル
300mmキャノン PAK300

種別：キャノン　**ENC**：3000/500
火力：〈物〉400　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：92　**価格**：$150000/ $5000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−120	−90	−100	−100

電子SUV：P　**戦力**：30
MC射程：2　**限界**：410
解説：超重戦車の主砲や、電子障害を受けることがない艦の主力火器として時代の闇からよみがえった巨砲。この武器はサイズ2以下の対象を目標に出来ない。

愛国重機
155mmグレネーダー "御影"

種別：曲射砲　**ENC**：450/40
火力：〈物〉115/85(範)　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$80000/ $6000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−60	−70	−90

電子SUV：N　**戦力**：50
MC射程：2　**限界**：~~105~~ 185
解説：一般的な榴弾砲。火力支援に広く用いられる。固定ダメージ。中心点は半径10m、周辺領域は半径20mに及ぶ。1度発射したら再装填のため次ターンは発射を行えない。

パンギー&グバヴエ
210mmグレネーダー HE-1000

種別：曲射砲　**ENC**：1500/60
火力：〈物〉135/95(範)　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$145000/ $10000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−	−[illegible]0	−60

電子SUV：N　**戦力**：60
MC射程：3　**限界**：135
解説：大口径榴弾砲。固定ダメージ。中心点は半径30m、周辺領域は半径60mに及ぶ。1度発射したら再装填のため次ターンは発射を行えない。

愛国重機
260mmグレネーダー "播磨灘"

種別：曲射砲　**ENC**：2000/75
火力：〈物〉155/125(範)　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$170000/ $12000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−	−70	−50

電子SUV：N　**戦力**：70
MC射程：4　**限界**：155 235
解説：超大口径の榴弾砲。弾薬は爆発物扱いで固定ダメージ。中心点は半径40m、周辺領域は半径80mにも及ぶ。1度発射したら再装填のため次ターンとその次のターンは発射を行えない。

ラインネーデル
30mmレールガン BZR/TYPE-K

種別：レールガン　**ENC**：40/15
火力：〈物〉160　**弾数**：10
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：92　**価格**：$100000/ $5600

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−40	−40

電子SUV：0　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：205
解説：電磁気力の反発により高速で弾体を射出する兵器。弾薬の重量は弾体とバッテリーパックを合計したものである。

ラックランド
40mmレールガン "ハイショット"

種別：レールガン　**ENC**：60/20
火力：〈物〉200　**弾数**：10
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：92　**価格**：$120000/ $6000

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	10	−30	−30

電子SUV：0　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：225
解説：改良型のレールガン。より大型の弾体を射出できるだけでなく、命中精度も向上している。発射時に余剰エネルギーが砲口から爆炎として吹き出すため、非常に派手。

ワイズアメリカ
90mmレールガン "サンダーアイ"

種別：レールガン　**ENC**：450/30
火力：〈物〉270　**弾数**：10
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：92　**価格**：$300000/ $10000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−20	0	10	0

電子SUV：0　**戦力**：30
MC射程：2　**限界**：410
解説：主にフリゲート艦や要塞などに装備される大型のレールガン。そのほとんどは電磁加速器とフライホイールである。命中精度と射程が両立しているため、遠距離射撃に用いられる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

GME
120mm無反動砲 "ジブラルタル"

種別：無反動砲　**ENC**：25/5
火力：〈物〉180　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$7000/ $1000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−40	−70	−	−

電子SUV：J　**戦力**：30
MC射程：0　**限界**：255
解説：対車両用の大口径砲。発射と同時に後方にカウンターマスと呼ばれる弾体を打ちだして反動を相殺する。複数の弾薬がある場合、1度発射したら次弾装填にはメジャーアクションが必要となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

GME
155mm無反動砲 "ジブラルタルⅡ"

種別：無反動砲　**ENC**：35/8
火力：〈物〉230　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：96　**価格**：$9000/ $1500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−50	−80	−	−

電子SUV：J　**戦力**：30
MC射程：0　**限界**：275
解説："ジブラルタル"をさらに大型化した無反動砲。複数の弾薬がある場合、1度発射したら次弾装填にはメジャーアクションが必要となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

エルメシオン
150mm迫撃砲 ML-7/O

種別：迫撃砲　**ENC**：50/6
火力：〈物〉115/85(範)　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$5000/ $100

0~50	51~200	201~500	501~1000
−	−30	−10	−10

電子SUV：J　**戦力**：40
MC射程：2　**限界**：105
解説：大型の重迫撃砲。曲射を行い、火力支援を担当する。固定ダメージを与え、爆発物として扱う。中心点は半径10m、周辺領域は半径20m。再装填にはメジャーアクションが必要。

ハイフォン・ファイアーアームズ
70mmロケットポッド "バジリスク"

種別：ロケット　**ENC**：100/30
火力：〈貫〉140　**弾数**：4
発射方式：S/A3　**持ち方**：－
アクシデント：99　**価格**：$8000/$400

0~50	51~200	201~500	501~1000
−40	−60	−	−

電子SUV：J　**戦力**：50
MC射程：0　**限界**：140
解説：小型の対戦車ロケットを箱に詰めただけのランチャー。手軽な火力支援として傭兵に愛用されている。固定ダメージ。

グリフィス
90㎜ロケットポッド"ファイアレイン"

種別:ロケット　**ENC**:180/48
火力:〈貫〉180　**弾数**:12
発射方式:S/A3　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$10000/ $600

0~50	51~200	201~500	501~1000
−40	−80	–	–

電子SUV:J　**戦力**:60
MC射程:0　**限界**:180
解説:箱形の発射筒に12発のロケット弾を収納したランチャー。かなりの重量があるが、一瞬でロケット弾による面制圧が行なえるのは魅力といってよいだろう。

グリフィス
203㎜ロケットポッド"ホットドッグ"

種別:ロケット　**ENC**:20/15
火力:〈貫〉~~250~~ 355　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:90　**価格**:$1500/ $1000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	−30	−60	–

電子SUV:J　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:~~250~~ 355
解説:安価な単発ロケットランチャー。構造は単純だが、直撃させればたいていの装甲車両を吹き飛ばせる。固定ダメージ。

グリフィス
227㎜ロケットポッド"ヘルストーム"

種別:ロケット　**ENC**:500/400
火力:〈物〉155/105(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$85000/ $80000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	–	−80	−80

電子SUV:L　**戦力**:60
MC射程:5　**限界**:155
解説:広域火力制圧用の多連装ロケットシステム(MLRS)。小型爆弾を満載したロケットを連続発射する。固定ダメージを与え、爆発物として扱う。中心点は半径100m、周辺領域は半径150m。

IMI
ガン・ランチャー GNLⅢ

種別:ガンランチャー　**ENC**:200/各種
火力:本文　**弾数**:5
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$40000/各種

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	0	−30	−60

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:本文
解説:各種用途に使用できる200㎜弾を使用できるランチャー。弾倉には複数種類の弾丸を一度に装備し、発射時に選択することができる。

ライナックス
SAMランチャー"ヒュペリオン"

種別:ミサイル　**ENC**:10/6
火力:〈貫〉150　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$5000/ $2600

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	80	40	20

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:205
解説:対空赤外線誘導ミサイルランチャー。飛行状態の対象のみ目標にできる。(赤外線誘導)

カーン
AAMランチャー"パンジャブ"

種別:ミサイル　**ENC**:30/20
火力:〈貫〉225　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$20000/ $18000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	20	40	80

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:3　**限界**:305
解説:対空レーダー誘導ミサイル。目標の近くで自動的に爆発するため、固定ダメージを与える。空中にいる対象しか目標にできない。(レーダー誘導)

ワイズヨーロッパ
AAMランチャー"ギネス"

種別:ミサイル　**ENC**:500/400
火力:〈貫〉300/200(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$200000/ $150000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	–	100	100

電子SUV:T　**戦力**:30
MC射程:5　**限界**:300
解説:AI誘導型地対空ミサイル。弾道弾や攻撃機の迎撃に用いられる。ミサイル自身が誘導を行うため、ECM、チャフ、フレアはすべて無効。中心点は半径10m、周辺領域は半径30m。固定ダメージ。

ライナックス
ATMランチャー"エピメテウス"

種別:ミサイル　**ENC**:13/8
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$5000/ $3000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	60	80	60

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:1　**限界**:305
解説:対戦車レーダー誘導ミサイル。カタストロフ前に主役だったモデルで、アーミーではほとんど発展型のADAMに取って変わられている。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。(レーダー誘導)

エルメシオン
AGMランチャー"ベリアル"

種別:ミサイル　**ENC**:40/30
火力:〈貫〉300　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$25000/ $20000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	80	70	50

電子SUV:N　**戦力**:30
MC射程:2　**限界**:410
解説:セミアクティブタイプのレーダー誘導ミサイル。対戦車・対艦のいずれにも使用できる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。(レーダー誘導)

ハーフムーン
ADAM-O"ストライダー"

種別:ミサイル　**ENC**:15/11
火力:〈貫〉200　**弾数**:4
発射方式:A4　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$50000/ $40000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	60	70	70

電子SUV:O　**戦力**:30
MC射程:2　**限界**:255
解説:発射後、数個のミサイルに分離する発展型ATM。敵の上空で小型ミサイルをばらまき攻撃する。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。(レーダー誘導)

ワイズヨーロッパ
ASMランチャー"ヴィゾフニル"

種別:ミサイル　**ENC**:150/120
火力:〈貫〉300　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:96　**価格**:$100000/ $80000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	60	60	60

電子SUV:P　**戦力**:30
MC射程:5　**限界**:410
解説:敵防空網の外からアウトレンジ攻撃を行うための対艦ミサイル。AI誘導型。上面の装甲を適用する。この武器はサイズ2以下の対象を目標に出来ない。

グリフィス
MkⅦ短魚雷

種別:魚雷　**ENC**:20/15
火力:〈貫〉200　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:–
アクシデント:99　**価格**:$10000/ $7000

0~50	51~200	201~500	501~1000
–	−40	−20	0

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:2　**限界**:305
解説:ボートや潜水艦に搭載される小型魚雷ポッド。水面もしくは水中にいる目標しかねらえず、命中箇所はかならず本体となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

ハーフムーン
シャミル長距離魚雷
種別:魚雷 **ENC**:100/80
火力:〈貫〉400 **弾数**:1
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:99 **価格**:$50000/ $48000

0~50	51~200	201~500	501~1000
—	−50	−30	0

電子SUV:0 **戦力**:30
MC射程:5 **限界**:410
解説:ロケットで投射する魚雷(アスロック)。目標の近くまでロケットで飛んでいくため非常に射程が長い。水面もしくは水中にいる目標しかねらえず、命中箇所はかならず本体となる。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

カーマイン
10㎜パルスレーザー PL7
種別:レーザー **ENC**:20/9
火力:〈光〉100 **弾数**:48
発射方式:A7 **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$200000/ $5000

0~50	51~200	201~500	501~1000
60	40	10	—

電子SUV:0 **戦力**:20
MC射程:0 **限界**:~~125~~ 225
解説:パルス状にレーザーを連射する兵器。対レーザー装備をしていない車両はもちろん、接近する歩兵に対しても弾幕を張ることができる。価格に見合った性能だろう。

IMI
10㎜レーザーバルカン LGS1
種別:レーザー **ENC**:60/20
火力:〈光〉120 **弾数**:48
発射方式:A9 **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$250000/ $5000

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	50	20	10

電子SUV:0 **戦力**:30
MC射程:0 **限界**:~~125~~ 225
解説:複数のパルスレーザー砲身をガトリング状に束ね、連続回転させることでそれぞれの砲身を冷却、長射程レーザーを高速連射することを可能にしたレーザー砲システム。航空機の搭載機銃に使われることが多い。

カーマイン
30㎜パルスレーザー PL10
種別:レーザー **ENC**:100/20
火力:〈光〉170 **弾数**:24
発射方式:A7 **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$450000/ $12000

0~50	51~200	201~500	501~1000
50	80	20	−40

電子SUV:0 **戦力**:35
MC射程:0 **限界**:~~145~~ 245
解説:パルス状に大出力レーザーを連続発振する兵器。サイズの割には出力はさしたるものではないが、その弾幕による圧倒的な制圧火力はそれを上回ってあまりあるだろう。

アストラダイン
30㎜ビームキャノン "マンティコア"
種別:レーザー **ENC**:30/6
火力:〈光〉170 **弾数**:10
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:99 **価格**:$380000/ $8500

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−10	−30

電子SUV:0 **戦力**:30
MC射程:1 **限界**:305
解説:レーザーの中では完成度が高く、信頼度が高い兵器。反動がないため、命中率もそこそこ高いのが特徴である。

宇治通
40㎜ビームキャノン 40MBL5A
種別:レーザー **ENC**:30/10
火力:〈光〉200 **弾数**:12
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$400000/ $11000

0~50	51~200	201~500	501~1000
10	0	0	−20

電子SUV:P **戦力**:50
MC射程:2 **限界**:410
解説:大気圏内でのパワーロス問題を大きく解決し、収束率を高めたビームキャノン。アーミーの精鋭部隊が好んで装備するのはこのグレードである。

ダリオノフ
60㎜ビームキャノン SD-60/22
種別:レーザー **ENC**:80/15
火力:〈光〉130 **弾数**:6
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:89 **価格**:$60000/ $7000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−60	—

電子SUV:J **戦力**:30
MC射程:0 **限界**:205
解説:現在流通しているビーム兵器の中ではもっとも設計が古いモデル。そのため口径の割に火力は低い。ただし安価なため、ハンターが最初に持つレーザー兵器としては悪い選択ではない。

宇治通
360㎜硬X線ビーム砲 360XBL
種別:レーザー **ENC**:3000/500
火力:〈光〉300(範) **弾数**:1
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:89 **価格**:$1000000/100000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	0	0

電子SUV:R **戦力**:65
MC射程:5 **限界**:410
解説:対要塞攻撃用の硬X線ビーム砲。幅20mのレーザーを放ち、射線上にいるすべての目標にダメージを与えることができる。命中部位はかならず胴体/本体となる。

アシュプール
80㎜ビームスプレー "ソドムファイア"
種別:レーザー **ENC**:40/14
火力:〈光〉155/75(範) **弾数**:4
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$110000/ $8000

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	90	—	—

電子SUV:R **戦力**:30
MC射程:0 **限界**:155
解説:荷電金属粒子をスプレー状に浴びせかける兵器。対空防衛システムの切り札として開発された。固定ダメージ。中心点は半径10m、周辺領域は半径15m。

GME
500ポンドメーザー MW-505 "ザッパー"
種別:レーザー **ENC**:65/7
火力:〈光〉100 **弾数**:6
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$180000/ $5000

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	10	—	—

電子SUV:R **戦力**:40
MC射程:0 **限界**:100
解説:大型メーザー波照射砲。ヴィークルを狙った場合、乗員全体にダメージを与える。(本体には影響しない)乗員はヴィークルの装甲を適用できる。固定ダメージを与え、乗員の機動回避はSR1/4になる。

メオ・レスキュー
放水砲 "TB ファイアマン"
種別:ランチャー **ENC**:350/100
火力:〈物〉65/45 **弾数**:10
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:89 **価格**:$10000/ $500

0~50	51~200	201~500	501~1000
※30	−50	—	—

電子SUV:J **戦力**:0
MC射程:0 **限界**:45
解説:水を勢いよく噴射させ、消火/暴徒鎮圧を行うユニット。1秒間に150リットルの水を噴射する。消火栓を使用すれば弾数は無限になる。固定ダメージ。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。(追加被害:スタン)

ワイズアメリカ
火炎放射砲 "グランドファイア"
種別:火炎放射器 **ENC**:130/40
火力:〈熱〉185(範) **弾数**:12
発射方式:S **持ち方**:—
アクシデント:96 **価格**:$30000/ $1000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	—	—	—

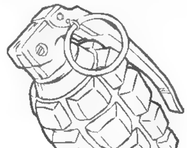
電子SUV:0 **戦力**:10
MC射程:0 **限界**:185
解説:トーチカや家屋などを攻撃するための超大型の火炎放射器。大型ミュータントの掃討などにも用いられる。
　この武器は固定ダメージを与え、長さ50メートル、幅5メートル内にいる対象すべてを攻撃する。

V類武器

スキル:〈投擲〉

SUV:0

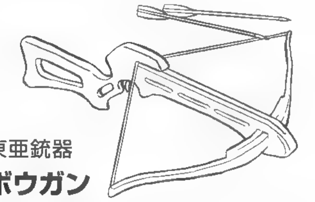
投げつける、あるいは射出して使う武器がV類火器にカテゴリされる。これらの武器は決して一撃必殺の威力を備えてはいないが、その多くが静粛であり、また一見して危険な武器とわからないものも多い。したがって、しばしば暗殺者に使用された。



各社

手榴弾

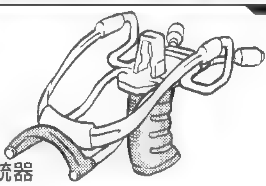
種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈物〉95/55(範)
弾数:1　**発射方式**:投擲　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$5　**射程**:[STR]m
電子SUV:－　**戦力**:5　**MC射程**:0　**限界**:95
解説:一般的な手榴弾。パイナップル型もポテトマッシャー型も同じデータで扱う。安価で手軽だが強力な武器である。中心点は半径3m、周辺領域は半径5m。固定ダメージ。



東亜銃器

ボウガン

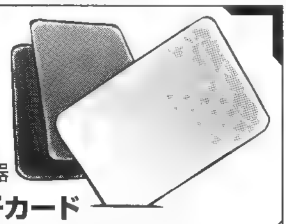
種別:弓　**ENC**:4/1　**火力**:〈物〉-10+[STR]
弾数:1　**発射方式**:S　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$30/$1　**射程**:100m
電子SUV:G　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:いわゆるクロスボウ。機械仕掛けで矢を射出する。[STR]が高いほど、強い弦を張ることができる。ブービートラップに使われたり、音がしないため狙撃に使われたりもする。



東亜銃器

スリング

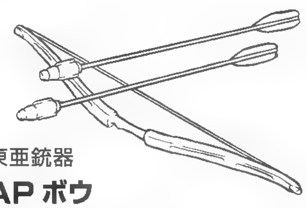
種別:弓　**ENC**:1　**火力**:〈物〉-20+[STR]
弾数:1　**発射方式**:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$1　**射程**:[STR]m
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:75
解説:強力なゴムでベアリングをとばす。オモチャに見えがちだが、当たり所によっては十分強力。音もしないので暗殺に用いられることがある。ベアリングのENCは10発で1とする。



東亜銃器

単分子カード

種別:投擲　**ENC**:1　**火力**:〈物〉10+[STR]
弾数:1　**発射方式**:S　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$1000　**射程**:[STR]m
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:単一分子構造のトランプサイズのカード。冗談のような武器だが、意表をついた暗殺に使われることがある。



東亜銃器

AP ボウ

種別:弓　**ENC**:6/1　**火力**:〈貫〉20
弾数:1　**発射方式**:S　**持ち方**:両手
アクシデント:96　**価格**:$50/$1　**射程**:[STR×5]m
電子SUV:F　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:155
解説:複合素材の弓で、整形炸薬のついた矢を撃ち出すもの。お手軽な武器に見えるが破壊力はなかなか。

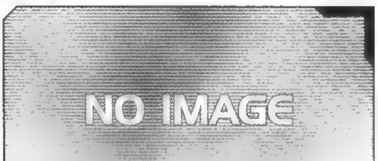
VI類武器

スキル:[illegible]

SUV:1

格闘戦に使用される武器がVI類武器にカテゴリされる。確かに射程こそ短いが、VI類武器は信頼性が高く、また音が銃にくらべてはるかに小さい。生き残ったハンターの多くは、口々に最後に頼れるのは格闘技だと言う。

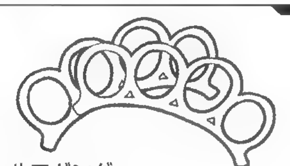
すべてのVI類武器は[illegible]



なし

素手

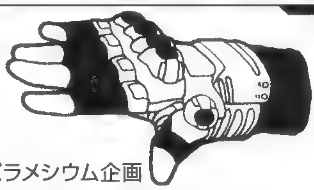
種別:素手戦闘　**ENC**:0　**火力**:〈物〉0+[STR]
発射方式:格闘　**持ち方**:本文
アクシデント:99　**価格**:なし
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:410
解説:素手による攻撃。パンチやキック、関節技や投げ技もこれに含まれる。ルール上は常に準備されているものとして扱う。



ヴォルフガング

ファイティング・ナックル

種別:素手戦闘　**ENC**:1　**火力**:〈物〉3+[STR]
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$5
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:410
解説:ステンレス製のナックル。単純な武器だけに、まず壊れることはないだろう。



パラメシウム企画

スタンナックル“ショックさん”

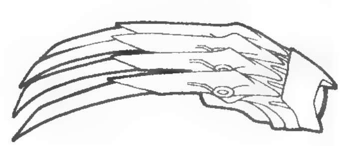
種別:素手戦闘　**ENC**:2　**火力**:〈物〉3+[STR]
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$500
電子SUV:E　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:410
解説:高圧電流が流れるアイアンナックルと手甲。マイナーアクションで起動し、20ターン使用可能。再充電には3時間かかる。(追加被害:スタン)



ストライカー

単分子ナックル“カイザー”

種別:素手戦闘　**ENC**:1　**火力**:〈物〉10+[STR]
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$3000
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:410
解説:アクシデントでも壊れることはない単分子製のナックル。コンバットシェルを素手で殴り倒したい漢の武器。



ストライカー

単分子クロー“バルログ”

種別:素手戦闘　**ENC**:1　**火力**:〈物〉25+[STR]
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$4000
電子SUV:E　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:単一分子構造の爪。手甲のように、覆うようにして取り付けて使用する。アクシデントでも壊れることはない。



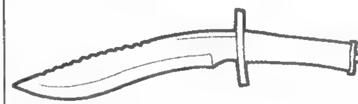
ベック
#110　ポケットハンター

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉3+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$1
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:155
解説:世界的な大ベストセラーとなった小型のフォールディングナイフ。投擲する場合の射程は【STR】×2m。



グリフィス
M770　コンバットナイフ

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉5+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$50
電子SUV:G　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:155
解説:銃剣にするためのアタッチメントがついており、Ⅱ類・Ⅲ類のライフルに取り付けて使える。その場合は〈特殊武器〉を使用。投擲する場合の射程は【STR】×2m(銃剣にした場合は投げられない)。



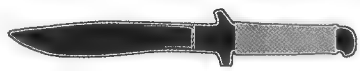
シース
ボウイナイフ

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉4+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$30
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:165
解説:アメリカ西部開拓史の伝説的英雄、ジョン・ボウイの名にちなんで呼ばれる中型のハンティングナイフ。日常のあらゆる用途に使用できる。投擲する場合の射程は【STR】×2m。



FN
タクティカルナイフ

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉4+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$40
電子SUV:G　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:165
解説:特殊戦術用途多目的ナイフ。チタン合金を切るためのセレーション、ハンドルバットのワイヤーカッターなどを備えている。投擲する場合の射程は【STR】×2m。



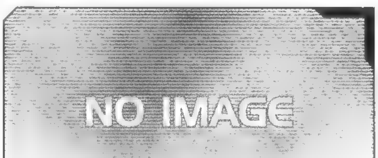
ストライカー
単分子ナイフ“ネメシス”

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉12+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$3000
電子SUV:G　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:ブレードからハンドルまで単一分子構造のタクティカルナイフ。SWATが使用している。投擲する場合の射程は【STR】×2m。



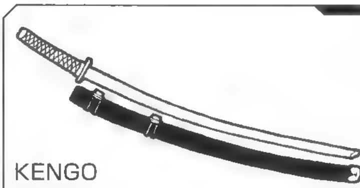
グリフィス
ジャイアントククリ

種別:ナイフコンバット　**ENC**:3
火力:〈物〉8+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$400
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:185
解説:大型のククリナイフ。くの字に曲がった刀身が、先で大きくふくらむ独特の形状は斬撃力に優れる。投擲する場合の射程は【STR】×2m。



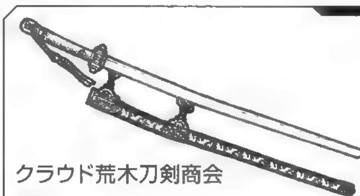
各社
間に合わせの武器

種別:ナイフコンバット　**ENC**:1
火力:〈物〉0+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:89　**価格**:さまざま
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:角材、銃の台尻、椅子などを武器として使った場合のデータ。より大型のものなら、火力を+5～+10してもよい。またGMの判断では、投擲できたり、〈特殊武器〉が必要としてもよい。



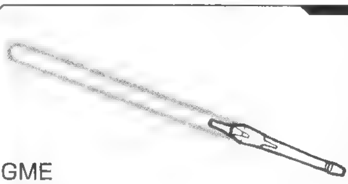
KENGO
現代刀

種別:特殊武器　**ENC**:7　**火力**:〈物30+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$30000
電子SUV:N　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:185
解説:多くの工程が機械化されたとはいえ、仕上げには未だに職人の手を要する日本刀。美術品として大変人気があるが、実用品として使う変わり者がいないわけではない。



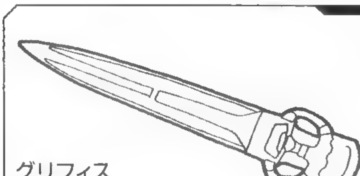
クラウド荒木刀剣商会
銘刀

種別:特殊武器　**ENC**:7　力:〈物〉40+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$300000
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:骨董品の類だが、地球の鉄製分の状態が最も良質だったころに造られており、これを超える刃物は二度と現れないだろうとも言われている。



GME
レーザーブレード

種別:特殊武器　**ENC**:2　**火力**:〈光〉80
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:96　**価格**:$50000
電子SUV:J　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:レーザーを磁気束帯して刀剣状にした武器。起動にはマイナーアクションが必要で、3ターン持続する。替えのバッテリーは$3000、ENC1。



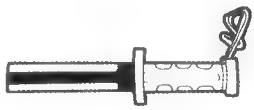
グリフィス
高周波ブレード

種別:特殊武器　**ENC**:7
火力:〈物〉50+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:両手　**アクシデント**:96　**価格**:$20000
電子SUV:J　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:185
解説:刃を超音波で振動させることによって対象を切断する両手剣。起動にはマイナーアクションが必要で、4ターン持続する。替えのバッテリーは$3000、ENC1。



ヴォルフガング
警棒

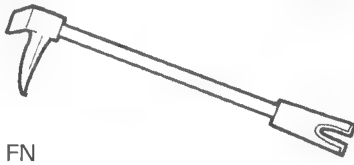
種別:特殊武器　**ENC**:3　**火力**:〈物〉4+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$20
電子SUV:－　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:一般的な伸縮性のアルミ警棒。警備会社の社員やロボット・ポリスなどが持っている。ストリート・ギャングが手頃な武器として使う場合もある。



パラメシウム企画

スタンスティック“ビリットさん”

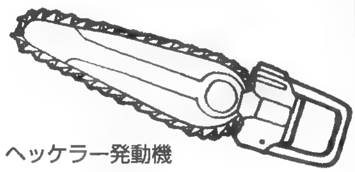
種別:特殊武器　**ENC**:2　**火力**:〈物〉0+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:片手
アクシデント:99　**価格**:$300
電子SUV:E　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:相手に電気ショックを浴びせる短めのバトン。マイナーアクションで起動し、20ターン使用可能。再充電には3時間かかる。(追加被害:スタン)



FN

フーリガン・ツール

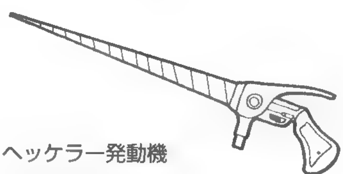
種別:特殊武器　**ENC**:3　**火力**:〈物〉7+【STR】
発射方式:格闘　**持ち方**:両手
アクシデント:99　**価格**:$10
電子SUV:E　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:SWATの突入隊員用に開発された、建物への強行突入時にドアや窓をこじ開けるための特殊デバイス。武器としても使えないことはない。



ヘッケラー発動機

チェインソー

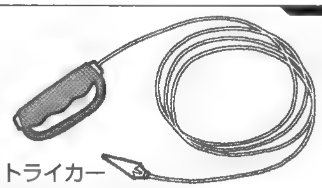
種別:特殊武器　**ENC**:8
火力:〈物〉40+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:両手　**アクシデント**:99　**価格**:$500
電子SUV:C　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:~~105~~ 205
解説:モーターによって高速回転するノコギリ。物体を切断するというよりは引きちぎる。むろん本来は木を切るためのものである。



ヘッケラー発動機

大型ドリル

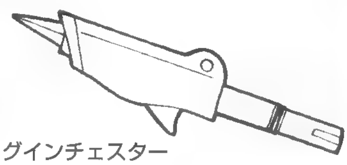
種別:特殊武器　**ENC**:8
火力:〈物〉35+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$300
電子SUV:C　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:105
解説:モーターで回転するドリル。むろん本来は土木工事用の機械であり、戦闘に使うようなものではない。



ストライカー

単分子ワイヤー“ヴァイス”

種別:特殊武器　**ENC**:1
火力:〈物〉20+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:片手　**アクシデント**:99　**価格**:$1000
電子SUV:−　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:単一分子構造のワイヤーで、絶大な切断力を持つ。この武器はサイズ3以上の対象を目標に出来ない。



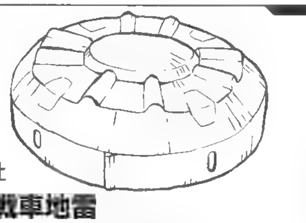
グインチェスター

パイルバンカー

種別:特殊武器　**ENC**:7
火力:〈物〉100+【STR】　**発射方式**:格闘
持ち方:両手　**アクシデント**:99　**価格**:$1600
電子SUV:G　**戦力**:0　**MC射程**:0　**限界**:205
解説:50mmカートリッジでパイルを射出する装置。Ⅲ類ライフルもしくはハードポイントに取り付けることもできる。カートリッジは$100、ENC3。

Ⅶ類武器

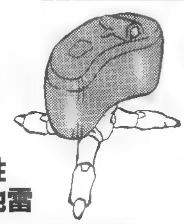
スキル:〈トラップ〉
SUV:G
いわゆる爆薬である。主にゲリラ戦の現場や、トレジャーハントの現場で出会うことが多いだろう。物体を破壊するという武器の目的にこれほど忠実なものも珍しい。



各社

対戦車地雷

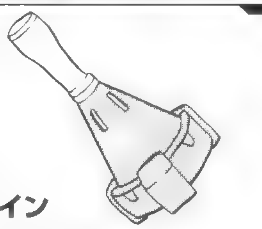
種別:地雷　**ENC**:7　**火力**:〈貫〉255
アクシデント:96　**価格**:$100
電子SUV:−　**限界**:255
解説:昔ながらの地面に隠すタイプの地雷。踏んだら爆発する。点火圧力250kgなので、よほどの重さのフルボーグ以外では起爆しない。メカニックに命中した場合、かならず下面からドライブに命中する。固定ダメージとなり、機動回避は行えない。



各社

指向性対人地雷

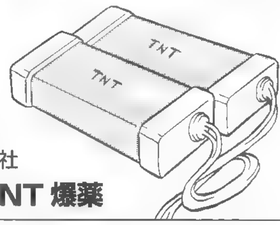
種別:地雷　**ENC**:6　**火力**:〈物〉85
アクシデント:96　**価格**:$400
電子SUV:−　**限界**:85
解説:かつてクレイモアと呼ばれていた部類の地雷。起爆装置は赤外線作動で、地面に設置された地雷の前を通過すると前方90度、10Mの範囲にダメージを与える。固定ダメージ。



各社

S マイン

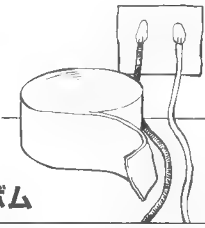
種別:地雷　**ENC**:6　**火力**:〈貫〉255
アクシデント:96　**価格**:$400
電子SUV:−　**限界**:255
解説:地上に設置する起爆センサーと、地面から跳ね上がる地雷本体のセット。敵車両を発見すると地雷が空中に飛び上がり、高熱のシャワーを浴びせる。固定ダメージで、爆発物として扱う。かならずメカニックの本体に命中し、上面の装甲を適用する。



各社

TNT 爆薬

種別:爆薬　**ENC**:4　**火力**:〈物〉95
アクシデント:99　**価格**:$200
電子SUV:−　**限界**:255
解説:感度が低く、衝撃や摩擦に対して非常に安定している軍用火薬。データは1kgのもので固定ダメージ、爆発物ルールを適用する。量が増えればそれだけ大きな爆発を起こすことができる。具体的な効果はGMが決定すること。ビルを破壊する目安は30kg。



各社

リボム

種別:爆薬　**ENC**:1　**火力**:本文
アクシデント値:99　**価格**:$50
電子SUV:−　**限界**:255
解説:ガムテープ状のプラスティック爆弾で、1セットあたり10M。1Mあたり火力〈物〉80の固定ダメージを与える爆発物。量が増えればそれだけ大規模な爆発を起こすことができる。具体的な効果はGMが決定すること。

Ⅷ類武器

スキル：武器ごとに指定
SUV：K

Ⅷ類はコンバットシェル専用である。コンバットシェル、TCS、HCS、アクトボットのみがⅧ類を使用できる。技能は〈重火器〉を使用するが、技能に指定がある場合はその限りではない。

UNICORN
30mmバスターライフル D20 "ウィドウメーカー"

種別：ライフル　**ENC**：30/6
火力：〈物〉140　**弾数**：8
発射方式：B2/A3　**持ち方**：両手
アクシデント値：96　**価格**：$6000/$600

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	−30	−50	−80

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：165
解説：20mmライフルの強化版で、コンバットシェル用火器の主流となっている対装甲マシンライフルである。

ボフォーク
12.7mmガトリングガン LP/Mk I "スタンダード"

種別：マシンガン　**ENC**：50/8
火力：〈物〉80　**弾数**：20
発射方式：A10　**持ち方**：片手
アクシデント値：89　**価格**：$7000/$220

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	10	−	−

電子SUV：K　**戦力**：10
MC射程：0　**限界**：145
解説：車載用の12.7mmガトリングガンをコンバットシェル用に再設計したもの。対人にも軽車両にも有効なすぐれもの。

ダリル
20mmコンパクトマシンガン A-10 "エクスワイヤ"

種別：マシンガン　**ENC**：10/4
火力：〈物〉100　**弾数**：12
発射方式：A3　**持ち方**：片手
アクシデント値：96　**価格**：$3000/$300

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	-40	−	−

電子SUV：J　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：155
解説：コンバットシェル用にスケールアップしたサブマシンガン、あるいはギリギリまで小型化したサイボーグライフル。サイドアームとして定評がある。

ワイズアメリカ
30mmガドリングガン GAU-38

種別：マシンガン　**ENC**：100/30
火力：〈物〉140　**弾数**：16
発射方式：A9　**持ち方**：両手
アクシデント値：92　**価格**：$80000/$3000

0~50	51~200	201~500	501~1000
40	20	0	−30

電子SUV：M　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：165
解説：対地攻撃機用に開発された7砲身ガドリングガンをコンバットシェル用に改良したもの。重コンバットシェルでも支えることができるかどうか、という巨大な砲身を誇る。通称ジャイアントガドリング。

グインチェスター
バーストATライフル M6 "コンポジット"

種別：ライフル　**ENC**：20/12
火力：〈物〉130　**弾数**：[illegible]
発射方式：S/B2　**持ち方**：片手
アクシデント値：99　**価格**：$2800/$400

1~50	51~200	201~500	501~1000
0	-50	−	−

電子SUV：I　**戦力**：20
MC射程：0　**限界**：145
解説：コンバットシェル用に大型化したATライフル。射程は短いが扱いやすさはそのままで安価なため人気は高い。

ラインネーデル
55mmロングライフルII AC-60M "ブレイザーII"

種別：ライフル　**ENC**：60/8
火力：〈物〉150　**弾数**：10
発射方式：S/B2　**持ち方**：両手
アクシデント値：99　**価格**：$10000/$2000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	−20	−20

電子SUV：K　**戦力**：25
MC射程：0　**限界**：185
解説：傑作砲として知られた55mmオートキャノンをもとに再設計されたコンバットシェル用ライフル。命中精度の高さで知られている。

ラインネーデル
88mmスナイパーライフル PAK88CS

種別：ライフル　**ENC**：60/7
火力：〈物〉170　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント値：96　**価格**：$50000/$500

0~50	51~200	201~500	501~1000
−40	0	0	−10

電子SUV：K　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：255
解説：コンバットシェルサイズにスケールアップされた対物ライフル。上面から戦車の装甲を貫通することを目的に開発された。

大連砲廠
105mmロングライフル "メインアーム"

種別：キャノン　**ENC**：80/15
火力：〈物〉200　**弾数**：5
発射方式：S　**持ち方**：両手
アクシデント値：96　**価格**：$105000/$4000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	−10	−50	−70

電子SUV：N　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：305
解説：コンバットシェルの手持ち火器としてはほぼ最大級のもの。105mmキャノンをライフル型に再設計している。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。

東亜銃器
30mmロックガン F-556 "トールハンマー"

種別：レールガン　**ENC**：40/12
火力：〈物〉130　**弾数**：6
発射方式：S/B3　**持ち方**：片手
アクシデント値：96　**価格**：$20000/$3000

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	−40	−60	−80

電子SUV：M　**戦力**：30
MC射程：1　**限界**：305
解説：電力充電時間を短縮することでバースト射撃ができるレールガン。S射を行なう場合、火力に+30される。

ライナックス
ジャイアントバズーカ

種別：ロケット　**ENC**：60/22
火力：〈貫〉~~250~~ 355　**弾数**：3
発射方式：S　**持ち方**：片手
アクシデント値：96　**価格**：$3000/$2000

0~50	51~200	201~500	501~1000
−80	−30	−60	−

電子SUV：J　**戦力**：30
MC射程：0　**限界**：~~250~~ 355
解説：歩兵用のロケットランチャーを単純にスケールアップした大型火器。単純な作りだが、威力は抜群。この武器はサイズ1以下の対象を目標に出来ない。固定ダメージ。

菱国重機
120mmグレネードランチャー "明石"

種別：ランチャー　**ENC**：12/5
火力：〈物〉155/125（範）　**弾数**：1
発射方式：S　**持ち方**：片手
アクシデント値：96　**価格**：$3000/$80

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	0	−10	−50

電子SUV：K　**戦力**：40
MC射程：0　**限界**：125
解説：単純な作りのグレネードランチャー。この武器は固定ダメージを与える。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。

アストラダイン
レーザーランチャー P-0 "コドモドラゴン"

種別:レーザー　**ENC**:20/10
火力:〈光〉140　**弾数**:12
発射方式:S/B2/A5　**持ち方**:両手
アクシデント値:89　**価格**:$300000/$4000

0~50	51~200	201~500	501~1000
30	0	-20	-40

電子SUV:L　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:255
解説:コンバットシェルサイズまで縮小されたレーザーライフル。対物・対人・掃討とあらゆる任務に対応できるが、小型化の代償として冷却機構に故障が多いのが珠にキズ。

カーマイン
7.62mm ガンポッド　G7

種別:マシンガン　**ENC**:10/2
火力:〈物〉70　**弾数**:16
発射方式:A3　**持ち方**:HP
アクシデント値:96　**価格**:$1200/$15

0~50	51~200	201~500	501~1000
20	–	–	–

電子SUV:I　**戦力**:10
MC射程:0　**限界**:85
解説:ハードポイントに装備する涙滴型のマシンガン。主に対人掃討や牽制などに使用される。接近してくる歩兵の相手にメインウェポンを使いたくないときにおすすめだ。

IMI
20mm ガンポッド "デファ 20"

種別:マシンガン　**ENC**:15/2
火力:〈物〉100　**弾数**:4
発射方式:B2　**持ち方**:HP
アクシデント値:96　**価格**:$2000/$100

0~50	51~200	201~500	501~1000
-30	–	–	–

電子SUV:K　**戦力**:20
MC射程:0　**限界**:145
解説:短砲身の20mm速射砲。サイズの問題から命中精度は心もとないが、威力は20mmフルロードだけあって折り紙付き。至近距離での戦闘では十分頼れる味方だ。

ダッヂシグナル
アームグレネード "コブラII"

種別:ロケット　**ENC**:10/8
火力:〈物〉125/85(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:HP
アクシデント値:96　**価格**:$1600/$1400

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	-50	-80	–

電子SUV:M　**戦力**:30
MC射程:0　**限界**:95
解説:面制圧用のグレネードロケット。とりあえずハードポイントにこれをつけておくブロックバスターは多い。固定ダメージ。中心点は半径3m、周辺領域は半径10m。

IMI
重手榴弾 "ナップル"

種別:投擲　**ENC**:5
火力:〈物〉135/105(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント値:96　**価格**:$80

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	–	–	–

電子SUV:–　**戦力**:35
MC射程:0　**限界**:125
解説:コンバットシェル用の特大手榴弾。ヴィークルに対しても十分な破壊力を備えている。固定ダメージ。中心点は半径3m、周辺領域は半径10m。

IMI
多弾頭手榴弾 "マッパー"

種別:投擲　**ENC**:20
火力:〈物〉185/105(範)　**弾数**:1
発射方式:S　**持ち方**:片手
アクシデント値:96　**価格**:$200

0~50	51~200	201~500	501~1000
0	–	–	–

電子SUV:–　**戦力**:40
MC射程:0　**限界**:185
解説:マルチヘッドパイナップル、略してマッパー。複数の手榴弾を結合した多弾頭タイプのもの。中心点は半径3m、周辺領域は半径15mになる。固定ダメージ。

グインチェスター
パイルバンカー "テスタロッサ"

種別:特殊武器　**ENC**:30/5
火力:〈物〉150+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:HP　**アクシデント値**:99
価格:$50000/$100　**電子SUV**:H
戦力:5　**MC射程**:0
限界:410
解説:専用格闘兵器。グインチェスターの人気商品であるパイルバンカーをコンバットシェル専用にしたもの。単発の専用カートリッジでパイルを撃ち出す。コンバットシェルのハードポイントに取り付けて使用する。戦闘中の弾薬交換は不可。

自作武器
マインスピア

種別:特殊武器　**ENC**:14
火力:〈貫〉210+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:両手　**アクシデント値**:79
価格:$200　**電子SUV**:–
戦力:0　**MC射程**:0
限界:305
解説:長いパイプの先に対戦車地雷を二個くくりつけただけという即席兵器。価格は材料費をあらわしている。地域によってはドラヤキ棒(ホットケーキスティック)などと呼ばれる。命中した場合、ダメージにかかわらずこの武器は失われる。

ライナックス
クラッシャーナイフ　CF-A1

種別:ナイフコンバット　**ENC**:8
火力:〈物〉40+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント値**:99
価格:$500　**電子SUV**:E
戦力:5　**MC射程**:J
限界:205
解説:巨大なナイフ。III類、VII類のライフル、キャノン、マシンガンに銃剣としてとりつけることもでき、その場合は〈特殊武器〉で判定を行う。

ライナックス
シールドユニット　S-G5

種別:特殊武器(盾)　**ENC**:30
火力:〈物〉10+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント値**:99
価格:$20000　**電子SUV**:0
戦力:0　**MC射程**:0
限界:145
解説:コンバットシェル用の巨大な盾。ハードポイントに装備することもできる。セットアッププロセスに使用を宣言すると、そのターン、REFが半減するかわりに、本体に対する命中時に限って物理・貫通・熱属性に対するアーマー値が+100される。

GME
レーザーサーベル

種別:特殊武器　**ENC**:20
火力:〈光〉120　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント値**:96
価格:$200000　**電子SUV**:L
戦力:10　**MC射程**:0
限界:410
解説:コンバットシェルで使用するために大型化されたレーザーブレードである。電力はコンバットシェルから供給されるため、事実上無限に使用できる。見た目の派手さに似合わず、きわめて有効な近接戦闘兵器。

東亜銃器
大太刀 "マサムネα"

種別:特殊武器　**ENC**:30
火力:〈物〉80+【STR】　**発射方式**:–
持ち方:片手　**アクシデント値**:99
価格:$100000　**電子SUV**:M
戦力:10　**MC射程**:0
限界:410
解説:刀身が3mを超えるコンバットシェル用の大太刀。ここまでくると明らかに趣味のアイテムといえるが、以外と人気が高い。専用の鞘が付属しており、ハードポイントに装備することが可能。鞘のENCは30だが、太刀を納めてもENCは変化しない。

防具

個人用防具はセルフディフェンスの基本と言ってもよい。危険な場所におもむくことが多いハンターならば基本的になんらかの防具を着用していることだろう。防具は原則として攻撃の対象にならないためSUVは設定されていない。

各社
アーマージャケット
効果箇所:胴
ENC:4 **電子SUV**:I
対物:30 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:0
価格:$500
解説:胴体の前後面を覆うようにチタン合金のプレートを入れたアーマー。服の下に隠すことはできない。

各社
防弾防刃ベスト
効果箇所:胴
ENC:1 **電子SUV**:–
対物:10 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:0
価格:$75
解説:弾丸にも刃物にも強い新素材で作られたベスト。服の下に着ても違和感がない。また、服としてのデザイン製が高いものも多い。

各社
耐Gスーツ
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:2 **電子SUV**:D
対物:10 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:20
特殊装備:0
価格:$200
解説:パイロットやレーサーがよく着用する耐G/耐火ツナギ。ヘルメットと併せて使用すれば気密性も確保できる。

各社
センサースーツ
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:0 **電子SUV**:N
対物:10 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:0
価格:$200
解説:コンバットシェルに搭乗する時に着用する服。各部のセンサーが使用者の動きを拾い、それがコンバットシェルにトレースされる。他の防具を装備していてはならない。重コンバットシェル、可変型コンバットシェルに搭乗する場合は必要ない。

各社
ファイバーコート
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:5 **電子SUV**:E
対物:20 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:0
価格:$700
解説:アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で織られたコート。要所要所にセラミックプレートが縫い込んであり、防御効果を高めている。デザインはさまざま。

各社
ハザードスーツ
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:6 **電子SUV**:J
対物:20 **対光学**:10
対貫通:0 **対熱**:20
特殊装備:0
価格:$2000
解説:周辺気温に対応して体温調節を行なう身体にぴったりした対弾ボディスーツ(他に下着などはつけられない)と、熱砂や氷雪などの侵入を阻む耐放射線ポンチョのセット。極地や砂漠でも快適に活動できる。

各社
カメレオンスーツ
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:2 **電子SUV**:J
対物:10 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:10
特殊装備:0
価格:$1000
解説:熱光学迷彩によって擬似的に透明になれるスーツ。全身を覆うウェットスーツと、頭部を覆う特殊ヴェールからなる。マイナーアクションで起動し、〈隠密〉にSR2の修正を得る。この効果は1シーン持続する。他の防具を装備している場合使用不可。

トロワ
ファイバーメイド服
効果箇所:胴、腕、脚
ENC:2 **電子SUV**:J
対物:20 **対光学**:10
対貫通:10 **対熱**:20
特殊装備:0
価格:$6000
解説:10年ほど前奇妙なブームを生んだ防弾メイド服。防弾繊維には定評のあるトロワ社の製品だけあって品質はすこぶるよく、着心地も最高だが、なにぶん用途が限定されすぎているためにあっというまに販売中止になった。

各社
スペクトラグローブ
効果箇所:腕
ENC:1 **電子SUV**:–
対物:10 **対光学**:0
対貫通:0 **対熱**:10
特殊装備:0
価格:$50
解説:耐火・耐摩擦・防刃グローブ。着用したまま機械操作も行えるフィットタイプ。

各社
アーマーブーツ
効果箇所:脚
ENC:3 **電子SUV**:–
対物:30 **対光学**:30
対貫通:0 **対熱**:10
特殊装備:0
価格:$500
解説:膝から下を完全にカバーする防弾ブーツ。ファイバニウム装甲のスピンオフ技術が導入されている。

各社
ファイバーヘルメット
効果箇所:頭
ENC:1 **電子SUV**:J
対物:40 **対光学**:40
対貫通:0 **対熱**:0
特殊装備:通信機、IRビジョン、偏光プレート
価格:$200
解説:暗視装置と小隊通信機のついた軍用ヘルメット。偏光フェイスプレートを降ろすことができる。

オートプロテクター

オートプロテクターは"外装型サイバーウェア"とも言われる、着る強化服である。着用者の動きを正確にトレースする甲冑であるオートプロテクターは戦闘用のみならず、宇宙服として、耐Gスーツとして、身体障害者用として、あらゆる分野に進出している。ハンターなら是非とも用意しておきたいアイテムだ。

オムニカ
CQ7000C "コマンドウ"

効果箇所：全身
ENC：8　**電子SUV**：K
【STR】7　【MV】+1
対物：60　**対光学**：20
耐貫通：20　**対熱**：40
特殊装備：IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ
価格：$10000
解説：オートプロテクターの代名詞として、もっとも多く出回っている野戦型AP。多くのアーミーが採用しているモデルである。

ワイズアメリカ
A-HA47 "ハードボーラーII"

効果箇所：全身
ENC：10　**電子SUV**：G
【STR】10　【MV】-1
対物：80　**対光学**：50
耐貫通：20　**対熱**：80
特殊装備：IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ
価格：$8000
解説：その装甲とパワーから、テロリストの銃弾の雨を突破しなければならないSWATの突入隊員に多く採用されている重AP。旧式のため、電子防御に不安を抱えている。

クロノゴル
GA-25E "ワイアードギア"

効果箇所：全身
ENC：5　**電子SUV**：H
【STR】3　【MV】+5
対物：30　**対光学**：0
耐貫通：0　**対熱**：0
特殊装備：格闘用クロー、IRビジョン
価格：$5000
解説：高機動格闘型軽AP。右手に取り付けられたクローは"バルログ"と同じデータを持つ。装甲はなきにひとしいが安価で俊敏性に優れているため、撃たれないことが前提のSWATや特殊部隊に採用されることが多い。

コンダ
DS-108 "王覚・真打"

効果箇所：全身
ENC：10　**電子SUV**：K
【STR】12　【MV】±0
対物：80　**対光学**：20
耐貫通：20　**対熱**：50
特殊装備：パイルバンカー
価格：$18000
解説：ミレニアム東京の特殊警察、首都警のAP。格闘戦に特化しており、マイナーアクションで【STR】をさらに+12できる。(2ターン持続、使用後は3シーンかけて冷却しないと再使用不可) 右腕にパイルバンカーを内蔵している。

ワイズアメリカ
A-MA47 "ウィンドウェーブ"

効果箇所：全身
ENC：4　**電子SUV**：H
【STR】2　【MV】-1
対物：40　**対光学**：10
耐貫通：10　**対熱**：40
特殊装備：酸素タンク(2時間)、ハイドロザック
価格：$6500
解説：水中行動用AP。電磁推進ユニットによって水上でのMVを80、ACLとBRKを20に変更する。水深40mまでの潜行が可能で、潜航中のMVは40、ACLとBRKは5となる。

オムニカ
FD9500L "オクスタン L"

効果箇所：全身
ENC：14　**電子SUV**：L
【STR】12　【MV】-1
対物：80　**対光学**：30
耐貫通：40　**対熱**：50
特殊装備：ハードポイント(15)×2
価格：$16000
解説：重火力支援型AP。ENC15までのII類、III類、IV類の火器を取り付けることが可能なハードポイントを2基装備している。ハードポイントに取り付けた火器は手を使わずに使用できる。

オムニカ
CQ7300C "プレデター"

効果箇所：全身
ENC：9　**電子SUV**：P
【STR】7　【MV】+1
対物：70　**対光学**：40
耐貫通：20　**対熱**：40
特殊装備：IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ
価格：$15000
解説：ロングセラーとなった"コマンドウ"の後継として、テキサナHSSのSWATに配備されたAP。瞬発力に優れたケミカルシリンダーを採用している。

ルノアール
PB-69SM "パニテクター VER3.0"

効果箇所：全身
ENC：3　**電子SUV**：P
【STR】10　【MV】+2
対物：60　**対光学**：60
耐貫通：20　**対熱**：20
特殊装備：CSS×2、アームグレネード×2、IRビジョン、ヴィジュアル・エンハンサ
価格：$50000
解説：趣味に走った高級装備で知られるルノアール社の女性用偵察型AP。デザインが女性を意識しているだけで、男性でも着用は可能。

アームグレネードのデータはG125グレネードランチャーに準じるものとする。

武器オプション

武器にとりつける各種のオプション。自分が愛用する武器にはさまざまなオプションをつけて、できる限り強化を図っておきたいものだ。

各社
狙撃スコープ

ENC:0 **種別**:照準器
有効範囲:1000m **価格**:$600
解説:狙撃用に特別に調整された高倍率スコープ。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類のピストル、リボルバー、ライフル、マシンガン、カービン、SMG、レーザー、狙撃銃に取り付けられ、これをとりつけた武器は《狙撃》が可能となる。別の銃に付け替えるには、調整も含めて6時間必要。

各社
ヘルゾント照準器

ENC:1 **種別**:本文
有効範囲:1000m **価格**:$5000
解説:目標までの距離や重力、風の影響などをAIが判断して、着弾点を照準内に映し出すスコープ。《狙撃》の達成値に+30する。狙撃スコープに組み込んで使用する。別の銃に付け替えるには、調整も含めて6時間必要。これを装備した銃で戦力を計算する場合、戦力に+5。

各社
レーザーサイト

ENC:0 **種別**:照準器
有効範囲:100m **価格**:$100
解説:レーザー光線を相手に当てて命中率をあげる装備。精度は高いが、銃口の向いている向きが相手に丸わかりになる。命中修正に+20。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類すべての火器にとりつけられる。

各社
ドットサイト

ENC:0 **種別**:照準器
有効範囲:20m **価格**:$100
解説:スコープに表示されるLEDのドットを見て撃つタイプの照準器。確認が早く、素早く射撃できる。ただし無倍率なので、長距離射撃には適さない。命中修正に+20。Ⅰ類、Ⅱ類すべての火器に取り付けられる。

各社
サウンドサプレッサー

ENC:1 **種別**:銃口オプション
有効範囲:− **価格**:$100
解説:銃口にワンタッチで取り付けることができる抑音器。発射時の銃声を小さくすることができる。このオプションを取り付けた銃の発射音を聞くロールにSR1/2。Ⅰ類、Ⅱ類のピストル、ライフル、カービン、SMG、狙撃銃に取り付けられる。

各社
画面増幅スコープ

ENC:1 **種別**:暗視
有効範囲:200m **価格**:$2000
解説:光電子増幅管(弱い光を拡大する)を使って暗闇を見通す装置。夜間のペナルティを無効にする。この装備はフレアによって無力化されてしまう。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類すべての火器にとりつけられる。

各社
赤外線スコープ

ENC:1 **種別**:暗視
有効範囲:80m **価格**:$700
解説:対象の発散している赤外線を見る装置。隠れている相手でも熱を放射していればある程度見つけ出すことができる。夜間のペナルティを無効にする。この装備はフレアによって無力化されてしまう。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類すべての火器に取り付けられる。

各社
光学センサ

ENC:10 **種別**:照準器
有効範囲:500m **価格**:$500
解説:搭載火器に取り付ける簡単な光学センサ。それほどたいした性能を持ってはいないが、かわりに安価で軽い。命中修正に+10。Ⅳ類、Ⅶ類のマシンガン、キャノン、レールガン、レーザー、ランチャー、ライフル、リボルバーに取り付けられる。

各社
自動照準装置

ENC:50 **種別**:照準器
有効範囲:1000m **価格**:$2000
解説:敵と自分の相対速度差や振動、弾道のブレなどを計算し、自動的に照準補正を行なうシステム。命中修正に+30。Ⅳ類のマシンガン、キャノン、レールガン、レーザーに取り付けられる。

各社
CS 高精度射撃センサ

ENC:10 **種別**:照準器
有効範囲:500m **価格**:$3000
解説:コンバットシェルのメインセンサと同調させて射撃を容易にする増加センサ。
発射方式:Sの武器の命中修正に+30する。Ⅶ類の手持ち火器すべてに取り付けられる。

各社
赤外線暗視装置

ENC:50 **種別**:暗視
有効範囲:1000m **価格**:$4000
解説:搭載火器に取り付ける赤外線暗視装置。夜間のペナルティを無効にし、フレアや強烈な光を受けても自動補正を行なうため、無力化されない。Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅶ類のすべての火器に取り付けられる。

特殊弾

本来使用されている弾丸とは異なる用途に使われる各種の弾丸。ENC、価格が"×x"とあるものは、本来のマガジンに修正がかかり、マガジン単位で購入する。そうでないものは、1発ごとに購入。

各社
徹甲弾

ENC：×1　**価格**：×5
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のピストル、ライフル、SMG、マシンガン、カービン、リボルバー、狙撃銃で使用可能。弾芯にタングステンなどを使用し、テフロンでコートした弾丸。
　火力に＋10する。ただし、相手を簡単に突き抜けてしまうため、限界ダメージが－10される。

各社
ホローポイント弾

ENC：×1　**価格**：×2
解説：Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のピストル、ライフル、SMG、マシンガン、カービン、リボルバー、狙撃銃で使用可能。着弾と同時に体内で潰れることで、より高い破壊力を確保した弾丸。
　火力に＋20する。ただし、対象の装甲を二倍に計算する。

各社
スラッグ弾

ENC：×1　**価格**：×2
解説：Ⅰ類、Ⅱ類のショットガンで使用可能。散弾ではなく、口径18mmもの大型の弾丸を撃ち出す。
　火力は〈物〉60となり、命中修正には－40の修正が与えられる（ショットガン自体の修正に加算すること）。限界ダメージに＋30。

東亜銃器
グレネード弾

ENC：1　**価格**：$20
解説：Ⅲ類、Ⅷ類のソリッドシューターで使用可能。火力支援用の榴弾。
　火力は〈物〉85/45（範）の固定ダメージ。中心部は半径2m、効果範囲は半径6m。限界ダメージ85。

東亜銃器
AT弾

ENC：1　**価格**：$50
解説：Ⅲ類、Ⅷ類のソリッドシューターで使用可能。酸化銅とアルミニウムのテルミット反応による高熱によって対象を破壊する。
　火力は〈熱〉100。限界ダメージ155。

東亜銃器
粘着榴弾

ENC：1　**価格**：$100
解説：Ⅲ類、Ⅷ類のソリッドシューターで使用可能。指向性高性能プラスチック爆弾主体の弾頭で目標に張り付き、爆風と衝撃波で破壊を行なう。
　火力は〈貫〉165、固定ダメージ。限界ダメージは165となる。

東亜銃器
スモーク弾

ENC：1　**価格**：$10
解説：Ⅲ類、Ⅳ類、Ⅷ類のソリッドシューター、迫撃砲で使用可能。煙幕を張り巡らせる。
　3ラウンドの間、対象に対して行われた射撃ロールにSR1/2の修正を与える。この効果は対象が移動した場合無効になる。また、飛行中の対象には使用できない。

各社
HEAT砲弾

ENC：×1　**価格**：×1
解説：Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノンで使用可能。高熱のガスを一点に集中させることでモンロー効果による破壊を行う弾頭。
　攻撃属性が〈貫〉に変更され、火力が－50される。

各社
榴弾

ENC：×1　**価格**：×1
解説：Ⅳ類、Ⅷ類のライフル、キャノンで使用可能。爆発と同時に無数の破片をまき散らす対歩兵用の砲弾。
　中心点の火力は元火力－125、周辺領域の火力は元火力－175となる（いずれも最低25）。中心点は半径5m、周辺領域は半径10m。限界ダメージは125に変更され、固定ダメージとなる。

IMI
200mmロケット

ENC：10　**価格**：$1,000
解説：Ⅳ類のガンランチャーで使用可能。HEAT弾頭を使用する対戦車ロケット弾。
　火力は〈貫〉~~250~~ 350。固定ダメージ。限界ダメージ~~250~~ 350。

IMI
200mm徹甲弾

ENC：10　**価格**：$500
解説：Ⅳ類のガンランチャーで使用可能。200mmの無反動砲弾。
　火力は〈物〉250。限界ダメージ305。

サイバーツール

SUV:[illegible]

サイバーツールは、サイバーウェアやそれに関連するハードウェアを電子的攻撃から物理的に防御するためのハードウェアの総称である。サージ電流や有害データなどを受け止めたり対抗処置を捕るなどして使用者を守る低クラスAIのことだ。基本的に電脳のソケットかメカニックの制御コンピュータにつないで使用する。

サイバーツールはENCが許す限りいくつでも携帯できるが、同じタイミングに使用できるのはひとつまでである（タイミング：常時のものをのぞく）。サイバーツールが電子攻撃の[illegible]

王立電子研
ES2000 “バルダ”

タイミング：防御宣言ステップ
ENC：1　**価格**：$1000
解説：もっともベーシックないわゆる“身代わり防壁”。電子攻撃によるサージ電流やウィルスを受け止めるダミー意識体を演出する。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が〈電〉属性のダメージを受けた時に使用する。そのダメージを－50する。使い捨て。

猿紅
SCT02 “天主”

タイミング：防御宣言ステップ
ENC：2　**価格**：$5000
解説：猿紅が開発したAHP向け身代わり防壁。普及型のものよりはるかに高い防御力を持っているが、重いためハンターや特殊部隊には不評。主に椅子仕事のテクノオフィサー向け商品である。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が〈電〉属性のダメージを受けた時に使用する。そのダメージを－80する。使い捨て。

カーン
Kva-33 “インドラジット”

タイミング：防御宣言ステップ
ENC：1　**価格**：$10000
解説：自己再生システムを持っており、過負荷を受けても復旧が可能。そのため長時間作戦に適している。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が〈電〉属性のダメージを受けた時に使用する。そのダメージを－50する。この装備は1シーンに1回まで使用できる。

猿紅
SCT05 “本丸”

タイミング：防御宣言ステップ
ENC：2　**価格**：$20000
解説：最近発売された猿紅の新型身代わり防壁。性能はいいのだが相変わらず重たく、ハンターからは“首が凝る”と今ひとつ不評。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が〈電〉属性のダメージを受けた時に使用する。そのダメージを－100する。使い捨て。

シンクレア
TDA9000Q“スパロー”

タイミング：リアクション
ENC：1　**価格**：$3500
解説：コンピュータに対する不正侵入に対して自動的に防壁を展開するシステム。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が電子攻撃を受けた場合、使用を宣言することで代わりに電子防御を行なう。“スパロー”は電子防御に限って〈ソフトウェア〉100%を持ち、このスキルで判定できる。ただし、《マテルフォーム》の効果を受けている使用者の電子防御は行なえない。使い捨て。

北京電脳
8KS “風”

タイミング：リアクション
ENC：3　**価格**：$95000
解説：北京電脳が先頃開発した先進的防衛AIシステム“八卦”のひとつ。
　使用者もしくは操縦するメカニック、所持している装備が電子攻撃を受けた場合、使用を宣言することで代わりに電子防御を行なう。“風”は電子防御に限って〈ソフトウェア〉100%を持ち、このスキルで判定できる。ただし、《マテルフォーム》の効果を受けている使用者の電子防御は行なえない。この装備は1シーンに1回まで使用できる。

トルテック
Mk800 “アガシオン”

タイミング：常時
ENC：1　**価格**：$5000
解説：電子障害やウィルスに対してシステム自体の耐久性を高め、外部からの不正侵入を阻止する外付けファイアウォール。すでに装備されているソフトウェアの防壁機能を強化する受動型システム。
　補助電脳もしくはメカニックに取り付ける。メカニックに取り付けた場合、兵装として扱う（特例としてコンバットシェルにも装備できる）。電子SUVを＋1ランクする。同種のサイバーツールとは効果が重複しない。

シンクレア
TDU15000

タイミング：常時
ENC：1　**価格**：$25000
解説：VIPや特殊部隊員向けに開発された外付けファイアウォール。民生用のモデルよりはるかに協力。
　補助電脳もしくはメカニックに取り付ける。メカニックに取り付けた場合、兵装として扱う（特例としてコンバットシェルにも装備できる）。電子SUVを＋2ランクする。同種のサイバーツールとは効果が重複しない。

龍造院電脳
シリーズ 620F “萩”

タイミング：常時
ENC：2　**価格**：$52000
解説：エグゼクティブ向けに開発された外付けファイアウォール。総漆塗りに金箔で模様が刻まれており、装飾品としての価値も高い。
　補助電脳もしくはメカニックに取り付ける。メカニックに取り付けた場合、兵装として扱う（特例としてコンバットシェルにも装備できる）。電子SUVを＋3ランクする。同種のサイバーツールとは効果が重複しない。

IMI
System200 “ウォール”

タイミング：常時
ENC：10　**価格**：$75000
解説：電子戦車輌向けに開発された大型の外付けファイアウォール。フルボーグの中には、背負ったりトランクに入れたりしてこれを使っている者もいる。
　補助電脳もしくはメカニックに取り付ける。メカニックに取り付けた場合、兵装として扱う（特例としてコンバットシェルにも装備できる）。電子SUVを＋4ランクする。同種のサイバーツールとは効果が重複しない。

エレクトラスト
TL“サブユニバース”

タイミング：常時
ENC：2　**価格**：$100000
解説：電子戦フルボーグの技術をフィードバックした最新型の外付けファイアウォール。高価すぎてVIPや特殊部隊でもまず見かけない。
　補助電脳もしくはメカニックに取り付ける。メカニックに取り付けた場合、兵装として扱う（特例としてコンバットシェルにも装備できる）。電子SUVを＋4ランクするが、負荷によって【REF】が－2される（最低1）。同種のサイバーツールとは効果が重複しない。

ドラッグ

各種の用途に使用されるドラッグは、薬剤として、また生体強化や諜報活動用として社会のすべての場所に入り込んでいる。単なる娯楽としてのドラッグも、カタストロフ前のアルコール程度には市民権を得ている。すべてのドラッグは、使用にメジャーアクションを必要とする。

カイザー
グリーンオニオン

価格:$5　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$8
解説:格闘攻撃の火力に+5できる。アーティフィシャル・ボディには効果がない。人間・コンバットシェルのいずれにも有効。独特の刺激臭からこの名前で呼ばれている。

禁制品
ポパイン

価格:$200　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$300
解説:格闘攻撃の火力に+20できる。アーティフィシャル・ボディには効果がない。効果時間が切れた後、筋繊維に負担がかかるため全身にLWを受ける。緑色のどろりとした液体で、注射にはかなりの勇気がいる。

アヤサカ
イエローストーム

価格:$7　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$10
解説:戦闘時の行動順を決定するREFに+2する。これは人間・ヴィークル・サイバースペースのいずれにも有効。鼻孔にスプレーして吸引する。

禁制品
ニューカッスル

価格:$400　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$600
解説:戦闘時の行動順を決定するREFに+10する。これは人間・ヴィークル・サイバースペースのいずれにも有効。使用した次のシーンでは、REFおよびREFがベースアビリティになっているスキルのAR、SRが1/2の修正を受ける。

アヤサカ
カミカゼ

価格:$5　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$8
解説:精神SUVを1ランク増加させてくれる士気高揚剤。多くのアーミーでは、グリーンオニオン、イエローストーム、カミカゼの三種類を兵隊に基本セットとして配布している。

アスカ
ハラキリ

価格:$100　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$150
解説:精神SUVを3ランク増加させてくれる士気高揚剤。一度は市販されたがすぐに禁制品になった。現在でも裏では密売が続いている。効果時間が切れた後、WILのAR1を行い、失敗した場合精神にMOダメージを受ける。

禁制品
金鋼呼錠

価格:$200　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$300
解説:肉体SUVを1ランク増加させてくれる体力増強剤。その部位がリプレイスメントの場合は効果がない。また、アーティフィシャル・ボディには効果がない。禁制品だが、漢方の力なのか目立った副作用は見つかっていない。

各社
リラックスティック

価格:$3　**効果時間**:－
カートリッジ:－
解説:いわゆる合成タバコ。"モールボロ""フェリペ""シックススターズ"などが知られている。服用することで、心理ダメージのLWを治療することができる。値段は20本あたりのもの。

各社
シガレット

価格:$100　**効果時間**:－
カートリッジ:－
解説:天然品のタバコ。嗜好品であるだけにとにかく高い。水タバコや噛みタバコなどもある。服用することで、心理ダメージのLWを治療することができる。値段は5本あたりのもの。

テュフォン
セル・クリーム

価格:$20　**効果時間**:－
カートリッジ:－
解説:患部に塗ることで効果をあらわす細胞活性剤。部位ひとつに対して塗りつける。塗りつけた部位の肉体LW、MWを1ランク治療する。HW以上の傷には効果がない。

ただし、その部位がリプレイスメントまたはアーティフィシャル・ボディだった場合は無効となる(バイオウェアは例外)。

バイオジェネシス
GR(ゲーアール)61

価格:$100　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:－
解説:全世界の警察や軍隊で使用されている自白剤。服用者が効果時間中に行なう〈精神防壁〉のロールにSR1/2する。

テンペル
アップルX

価格:$300　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:－
解説:アップルジュースのような匂いと味がすると言われている禁制の自白剤。服用者が効果時間中に行う〈精神防壁〉にSR1/4の修正を与える。効果時間が切れた後、精神ダメージMOを受ける。

ストラトエア
B.B(ブランク・ブレイン)

価格:$50　**効果時間**:－
カートリッジ:－
解説:洗脳および脱洗脳に使用されるドラッグ。服用した対象の人格を一時的に白紙にし、効果的な洗脳や脱洗脳を行うことができる。詳しい効果はGMが決定すること。

各社
モルヒネ

価格:$2　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$12
解説:効果時間中、精神ダメージによるSRへの不利な修正を無視できる。歴史ある麻酔薬のひとつで、5回分を投与すると完全にシーン終了時まで昏睡状態に陥る。

アヤサカ
スーパードルフィン

価格:$10000　**効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:－
解説:効果時間中、老化しなくなる延齢剤。テロメアの書き換えにより、細胞のアポトーシスを遅らせる。違法な薬ではないが、入手可能なのは金持ちだけだろう。服用者の年齢が21歳以上でないと効果はない。

アヤサカ
リリパット

価格:$5000　**効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:－
解説:ホルモンに作用して、身体的成長を遅らせる成長抑制剤。服用者の身体的な年齢を成長させない。一部の風俗業者や富裕層の子弟が使用している。
　服用者の年齢が20歳以下でなければ効果はない。

各社
ハードポイント

価格:$30　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:－
解説:ヴァーチャル・ドラッグ。五感をともなった特定のストーリーある幻覚を見ることができる。元々は性機能を失ったサイボーグ用のアダルト製品だったが、現在ではストーリー性のあるものや、ステイムアーチストの芸術作品など、種類は多岐に及ぶ。
　効果時間が切れた後、精神ダメージを1ランク回復させる(MO、KLには効果がない)。

アスカ
EX-ゴールド

価格:本文　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$15
解説:服用することでナイトライフがレベル倍楽しめるというふれこみの媚薬。レベル2～20が存在し、$20×レベルがそれぞれの市販価格となる。レベル4以上のものには常習性がある。また、レベル10以上はよほどのマニアでない限りはハードすぎるとも言われている。

クラップ
スナップショット

価格:$1000　**効果時間**:－
カートリッジ:－
解説:強力な蘇生剤。心停止直後ならなんとか助けられる(かもしれない)。ただし、脳が吹っ飛んだ場合はお手上げだ。
　そのシーン中に受けた胴体、腕、脚一カ所のKLダメージをMOに変更する。対象の部位が~~リプレイスメント~~またはアーティフィシャル・ボディだった場合は効果がない。ただし、バイオウェアを除く。

クラップ
ペインキル

価格:$100　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$150
解説:非常に強力な鎮痛剤で、効果中は肉体ダメージによるSRへの不利な修正を無視できる。

アヤサカ
ブルースキャロップ

価格:$20　**効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:$30
解説:1週間連続服用することで、服用者の性別を変換するナノマシン錠剤。アーティフィシャル・ボディには効果がない。価格は1週間分のもの。

テンペル
ケイブベア

価格:$40　**効果時間**:シナリオ終了まで
カートリッジ:－
解説:効果時間中、ひたすら眠り続ける人工冬眠剤。眠っている間は栄養補給などは必要ない。洞窟事故などで助けを松しかなくなった場合に使用される。目覚めた後に【WIL】のAR1を行ない、失敗すると全身のSUVが1ランク低下する。アーティフィシャル・ボディには効果がない。

テンペル
エンドレスナイト

価格:$20　**効果時間**:1シーン
カートリッジ:$30
解説:効果時間中、一切眠らなくても疲れない薬。効果時間が切れた後、心理ダメージMWを受ける。MWを受けた状態で使用すると心理HWを受ける。心理HWを受けている状態では効果がない。

一般装備

これまでのカテゴリにあてはまらない装備、交易品を紹介する。
こうしたアイテムは、冒険の欠くべからざる1ページを演出してくれるだろう。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
双眼鏡	$600	E	0	ズーム機能が調節できる双眼鏡。IR ビジョンを内蔵している。
ゴーグル	$50	E	0	目を激しい光や紫外線などから防御する。IR ビジョンつきは $100。画面増幅スコープつきは $150。いずれも有効距離は 100m。
ガスマスク	$50	E	0	有毒ガスや有毒大気から身を守るためのマスク。マスクをつけたままでも水や流動食が取れる。
懐中電灯	$10	E	0	光量調整も可能な懐中電灯。手に持つタイプとヘッドランプタイプがある。
野外調理セット	$100	E	7	折りたたみ式フライパン、携帯コンロ、固形燃料、食器のセット。
応急キット	$50	E	1	応急手当の際に使用すると、〈医療技術〉に SR2 を得ることができる応急キット。生身にもサイバーにも対応。5 回分。
ラバースプレー	$10	E	1	サイボーグのメタルボディを皮膚状ラバーで覆うスプレー。激しい動きをするとすぐ破れる。1 缶で人間 1 人分。
アーミーナイフ	$20	E	1	小型のツールナイフ。ナイフの他に、缶切り、栓抜き、ドライバー、プライヤーなどのツールが組み込まれている。ひとつあると便利。このナイフで攻撃する場合は、ポケットハンター（P094）のデータを使用する。
スコップ	$10	E	3	折りたたみ式のスコップ。武器として使う場合は、間に合わせの武器（P094）とみなす。
レーション	$5	–	2	1 食分の保存食。強化栄養クラッカー、合成肉または豆腐、ケーキ、粉末ジュース、合成チーズなどが一般的。抗放射線真空パックされているため、汚染大気や毒ガス、放射線にさらされても、中身は大丈夫。
高級レーション	$10	–	2	ヌーベルデルタ・パリ、ミレニアム東京、中華人民共同体などから密輸されたレーション。北米で一般的なレーションよりもはるかにメニューが豊富で美味。通常のレーション同様の真空パック済み。1 食分。
ディナーパック	$150	E	3	自動加熱機能によって、スイッチひとつでフルコースの料理が出来上がる、時間のないエグゼクティブ用食品。世界各国の料理が発売されている。ハンターが日常的に食べるようなものではないが、護衛する VIP のご機嫌取りにはいいかもしれない。
フルボーグ用流動食	$10	–	1	内臓までサイバー化したフルボーグ用のレーション。最低限の栄養をおぎなう機能しかなく、味はしない。フルボーグなら 5 食分、生身の人間なら 1 食分に相当する。
フルボーグ用レーション	$10	E	2	グルテンとマイクロマシンを主成分とするフルボーグ用の食事。見た目は人間用の食事と同じに見えるし、匂いなどもできるだけ似せてある。心理的なレクリエーションとしての食事である。味は普通の人間ならまず耐えられない代物。1 食分。なお、生身の人間でも 1 食分の食事とすることはできる。
酒	$2	–	1	合成バーボン、合成ビールなど。値段と ENC は一瓶あたりのもの。天然材料の酒なら最低 $100 はする。シェルターなどに眠っているカタストロフ前の酒なら、一本 $10,000 を超えることも珍しくない。
水	$2	–	1	成人が 1 日活動するのに必要な 2 リットルの水。浄化され、密封されたボトルに入っている。20 リットル（10 日分）のジェリカンは ENC10、$20。
水濾過キット	$100	E	5	複合フィルターによって水を濾過してくれる装置。汚染された水や海水、血液、尿などを飲料水として濾過することができる。連続使用は 200 リットル（だいたいバスタブひとつ）までで、それ以上使用するにはフィルター（$20,ENC1）を交換する必要がある。
地上車修理工具セット	$50	E	3	応急修理の際に使用すると、〈修理メンテナンス〉に SR2 を得ることができる工具セット。
ロープ	$10	–	1	特殊繊維で編まれている防刃ロープ。価格と ENC は 10m あたりのもの。
クライミングギア	$50	E	3	ハーネス、小型ハンマー、ラペリンググローブ、カラビナ、ハーケンなどのセット。
携帯トイレ	$50	E	2	便を特殊ジェルで凝固させ、匂いを封じ込めた上でパウチする携帯トイレ。ミュータントなどに匂いを感知されないための工夫である。あとは埋めてしまえば、ほとんど痕跡は残らない。
テント	$200	E	3	4～6 人用のテント。ナイロン製で、耐火・耐水処理がされている。
レインコート	$300	E	1	レインコートとポンチョ。ただ雨をはじくだけでなく、保温性の高い素材が使われている。それだけでなく、中に湿度がこもりにくく、長時間着用していても快適。防具やオートプロテクターの上から着用できる。
寝袋	$100	E	6	一人用の寝袋。耐火・耐水処理がされている。水に落ちた場合は浮き袋にもなる。
救命胴衣	$10	E	1	救命胴衣。着水した瞬間、自動でフローターが作動するようになっている。ある程度の保温効果もある。ビーコンが取り付けられており、救難信号を発信できる。
ビーコン	$5	E	0	救難信号を発信するための小型のビーコン。電波の有効半径は 1 ㎞ほどなので、場所によっては気休め。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
消火器	$10	E	2	小型だが強力な化学消火器。
発煙筒	$2	–	1	救援を要請したり、連絡を行うための発煙筒。
信号弾	$5	E	1	激しい光を放つ信号弾と、射出用の発射筒の組み合わせ。武器としては使えない。
通信機	$100	E	0	2個で1セット。ヘッドセット、スロートマイクつき。
発信器	$100	J	0	数㎜のサイズしかない極小の発信器。GPSで地球のどこからでも追跡することができる。
NBC警告計	$50	J	0	放射線量、細菌濃度、温度・湿度、風速を知ることができる小型のセンサー。
GPS受信装置	$50	E	0	全地球位置把握システム。現在の自己の位置が地図上に投影される。
ジャイロコンパス	$300	E	2	ジャイロ効果によって方位を知ることができるコンパス。磁気嵐などの影響を受けない。
多目的警報ポッド	$500	E	1	大きさはジュース缶くらい。設置した後、NBC、振動、熱、ガスなどを関知すると、ブザーやフラッシュライトなどで警告する。ブザーの音量やライトの光量は調節できる。
盗聴器	$50	G	0	大きさは1㎝ほど。トランシーバー、無線機、ラジオなどで受信できる。受信範囲は約100m。
バグ・ディテクタ	$400	J	1	手持ち式の盗聴器探知装置。盗聴器を探すための判定にSR2。
バグジャマー	$400	J	1	手持ち式のホワイトノイズ発生装置。半径10mの盗聴器、無線機、トランシーバー、携帯電話による通信を阻害する。軍用無線機やレーダーなどに対しては無効。
軍用無線機	$5000	K	10	軍用の大型無線機と発信装置。通信機に対して送信を行うことができる。音声と映像を転送できる。この無線はECMや磁気嵐によってしか阻害されない。
無線傍受機	$500	G	2	無線を傍受するための機器。INTのAR1に成功すれば無線を傍受できたことになる。
レーザーマイク	$1000	G	5	サブマシンガンほどの大きさのある、ライフル型のマイク。壁や窓にレーザーを当てて、その振動を読み取り音に変換する。厚手のカーテンや、対レーザーマイク用の二重窓などには阻害される。有効距離は500mほど。
マイクロトーチ	$10	E	0	5㎜程度の鉄板なら焼き切れるスプレーサイズのトーチ。10分間程度使用できる。
ウィンドウトレンブラー	$250	G	1	窓に貼り付ける携帯電話ほどの振動装置。レーザーマイクによる盗聴を妨害する。
暗号化システム	$100	L	0	通信機やトランシーバーなどに取り付ける暗号化システム。通信を暗号化して発信する。傍受する判定にSR1/2。
パーソナルHUD	$200	G	0	地図情報や画像情報などを映し出すことができるヘッドアップディスプレイ。ヘルメットやオートプロテクターに装備することもできる。
地雷探査装置	$500	E	2	埋まっている地雷を探査する装置。円盤状のセンサーと、センサーの情報を分析する小型の箱からなる。地雷を発見するための〈隠密〉判定にSR2を得る。
電磁ロック	$50	J	0	電磁石で吸着するタイプの南京錠。きわめて頑丈（SUV：J）。
起爆スイッチ	$20	J	1	爆発物の遠隔起爆スイッチ。これを取り付けて起爆を行うことにより、電波の届く範囲（1㎞程度）なら、遠隔地から爆発を起こすことができる。
侵入用キット	$2000	J	3	通称シーブズ・ツール。回路遮断器や超音波反射装置、各種の電子工具、センサーをつぶすためのスプレーなど、一般的なセキュリティ装置のほとんどに対応した装備が詰まっている。つまり、技術的なトラップや監視装置を無力化するためのツールということだ。それらを無効化する判定にSR2。
デコイグレネード	$500	E	1	サイズはジュース缶程度。投げつけると自分の姿を納めたホログラムを投影する。ニセモノかどうか見ただけで看破するには、PERのAR1が必要。隠れるために使用した場合、〈隠密〉にSR2を得る。
ステルススプレー	$300	–	5	電波吸収塗料のスプレーで、塗装には1時間ほどかかる。スプレーされた車両へのレーダーミサイルによる射撃にSR1/2の修正をかける。ただし、対象がレーダーポッドを装備している場合は無効。色は黒が基本だが、地形にあわせてオリーブドラブ、サンドブラウン、スノーホワイトのカラーバリエーションも発売されている。適切な迷彩を行った場合（GMが判断）メカニックを隠すための〈隠密〉にSR2。
水性カラースプレーセット	$10	–	5	メカニックのボディカラーを瞬時に変えるためのカラースプレー。水ですぐ落とせる。10色セットになっている。適切な迷彩を行った場合（GMが判断）メカニックを隠すための〈隠密〉にSR2。
耐酸カーワックス	$10	–	5	メカニックの塗装はすべて耐酸性だが、長く使っていたり、ダメージで塗装がはげたりするとそこからサビてしまうことが多い。そんなときはこの耐酸カーワックスで、愛車を強酸雨から守ってあげよう。
ハンディビデオカメラ	$100	E	1	一般的なデジタルビデオカメラ。ディスクに録画を行う。衛星通信機と組み合わせるとリアルタイム放送が可能。IRビジョンつきは$150。
フィルム式カメラ	$1000	–	2	旧式のフィルム式カメラ。フィルムは偽造が難しいこと、データが電子障害に強くハッキングを受けないことから、今でも一部のプロや芸術性にこだわる写真家には人気がある。カタストロフ前の工芸品的なクラシックカメラの場合、天井知らずの値がつく（最低でも$10000～）。フィルムは36枚撮りで$10（ENC0）。
ショルダーカメラ	$500	E	2	肩に取り付けることができるカメラ。使用者の視線と同じ方向を向き、自動的に録画を行う。賞金稼ぎなどが使用していることが多い。

名称	価格	電子SUV	ENC	解説
拘束具	$100	Q	1	きわめて強靭な強化プラスチックとチタニウム複合材の拘束具。フリーサイズで、拘束した瞬間電磁ロックがかかる。力ずくでふりほどくには、【STR】のAR1/8が必要。きわめて頑丈（SUV：K）
サテライトリンクAIカメラ	$30,000	O	5	常に通信衛星とリンクしている大型のAI搭載カメラ。画像や音声をAIのサポートでクリアにすることができる。基本的には局から貸与されるもの。
ゴムボート	$80	E	5	4人乗りのゴムボート。スイッチひとつで瞬間的にふくらむ。オールつき。ふくらんだ後のENCは10。
潜水具	$300	E	5	ドライスーツ、水中メガネ、レギュレータ、酸素ボンベなど一式。酸素ボンベは2時間もつ。
パラシュートパック	$200	E	3	操縦性のいいスクエア型パラシュート。
ハンググライダー	$300	E	8	軽量なハンググライダー。無音のため潜入作戦などに用いられる。飛行中のMV/ACL/BRKは20。
ブレインスキャナーデッキ	$9,500	E	5	死亡直後の人間から情報を引き出す装置。本人が思考していたことより、死ぬ3分間～瞬間まで見ていた物や聞こえていた音などが再生される場合が多い。不確実性が高いため、裁判の証拠としては採用されない。
容態安定装置	$3,000	G	50	仮死状態の人間ひとりを保存するための装置。通称"コフィン"。この中に入っているキャラクターは一切の行動ができないが、MO状態でもそれ以上容態が悪化しない。
生命維持装置	$5,000	G	40	長時間のハッキングを行うネットライナー必携のアイテム。生命データをモニターし、必要な栄養や薬剤などを投与し、肉体を維持してくれる。
ブースター用燃料	$30	–	10	プロペラントタンク1つ分のロケット燃料。ジェリカン1つ分。大型タンクなら10倍の量が必要。ブースターザックがいくつのジェリカンを必要とするかはザックのデータを参照せよ。
サイボーグ用リンゲル液	$100	–	1	リプレイスメントひとつを駆動させるためのリンゲル液。ジュース缶程度のサイズ。月に1度は交換しなければならない。アーティフィシャル・ボディの場合、リンゲル液のボトルが5本必要となる。
コンバットシェル用リンゲル液	$500	–	10	コンバットシェル一台を駆動させるためのリンゲル液。1週間に1度は交換しなければならない。重コンバットシェル、可変コンバットシェルなら必要量は二倍になる。
偽装シート	$700	–	20	サイズ3までのメカニックを隠すことができるシート。強酸雨や汚染大気よけにもなる。
バッテリー	$100	–	10	電気式パワープラントの替えバッテリー。月1回ほど交換すればよい。再チャージは$10。
水素ペレット	$100	–	10	水素吸着合金のペレット。水素エンジンの燃料として使われる。500㎞ほど走ることができる。サイズ4以上のメカニックは倍の量が必要。
ガソリン	$1,000	–	10	いわずとしれたガソリン。ガソリンエンジンの燃料として使われる。非合法品。サイズ1のメカニックを500㎞走らせることができる。サイズが増えるごとに、必要なガソリンは倍になる。（サイズ3なら4倍、サイズ5なら16倍）遺跡から発掘されて転売されることも多い。交易品。
塩	$10	–	1	精製塩、または岩塩。海洋汚染によって海洋塩の精製がコストがかかるようになった現代では、地中に埋蔵された岩塩や過去の精製塩にはかなりの商品価値がある。価格は1ENCあたりのもの。相場は日々変動するため、目安。交易品。
スクラップ	$20	–	1	くず鉄や廃自動車、壊れた電化製品、空き缶、電線など。鉄、銅、レアメタルなどの供給源になる。もちろんそれらの素材が大量に使われていたカタストロフ前のものでなければ商品価値はない。価格は1ENCあたりのもの。廃自動車ならENC100、家電製品ならENC5程度。交易品。
プラスチック	$30	–	1	かつてカタストロフ前には湯水のように蕩尽されていたプラスチック製品。石油資源が枯渇しかかっている現在では、ペットボトルなどのプラ製品には十分な価値がある。リサイクル施設や工場などを発掘できれば、それなりの金になるだろう。価格は1ENCあたりのもの。交易品。
電子パーツ	$40	–	1	カタストロフ期に作られた電子部品には現在では材料がなくて作れないパーツや、レアメタルなどが使用されている。そのため、遺跡から回収されてきた電子パーツにはそれなりの高値がつく。交易品。
レアメタル	$50	–	1	ニッケル、モリブデン、タングステン、パラジウム、ウラニウムなどのレアメタル。多くはすでに埋蔵資源としては枯渇しているか、わずかに生きている鉱山から採掘するしかない。そのため遺跡の貯蔵施設は宝の山である。価格は1ENCあたりのもの。相場は日々変動するため、目安。交易品。
生鮮食料品	$25	–	1	1食分の自然な食料。たいていは特殊なタウンかメガ＝シティで生産されたものである。生産設備を持たない場所では、価格は$30～40程度になる。交易品。
種子	$200	–	1	植物の種子。地下倉庫などに眠っていた種子や種モミ、種イモなどには高値がつく。特に遺伝子データが残っていないものなら、$10,000を超えることもある。交易品。
金	$5,000	–	1	世界の富の象徴たる金は現在でももっとも価値ある金属のひとつである。遺跡の銀行などに眠っていることも多い。価格は10オンス（約300グラム）の金ののべ棒一本あたりのもの。相場は日々変動するため、目安である。交易品。
プラチナ	$10,000	–	1	電子部品の製造に欠かせないプラチナは埋蔵量がきわめて少ないため、大変高価に取引されるレアメタルにして貴金属である。価格は10オンス（約300グラム）のインゴット一本あたりのもの。相場は日々変動するため、目安である。交易品。
美術品	$5,000～	–	5～15	カタストロフ前の美術品。絵画、彫刻、工芸品などが代表的。しばしばカタストロフで放棄された都市に埋まっているが、贋作も多い。ただし、贋作であってもカタストロフ前のものなら買うという金持ちも多く、一筋縄ではいかない世界である。具体的なENCや価格はGMが決定するが、$5,000を下回ることはまず考えられない。交易品。

サイバーウェア

サイバーウェア、それは人体の一部、あるいはすべてを機械またはバイオ系パーツに置き換えるためのデバイスだ。22世紀では我々が服を着るように、各種のサイバーウェアが流通している。ここではそのためのルールを解説する。

ベイシックフレームの部位
データ的に脚や眼は片方だけをサイバーパーツにすることができないように設定されている。そのため、それらのパーツのデータはすべて両方をサイバーパーツにしたものだ。だが、PLが望んでGMが許可するならば、演出として片眼だけをサイバーパーツにしているとしてもよい。ただし、この時値段やIPを含めたすべてのデータは一切変更されない。

脳殻の入れ替え
脳殻を別のアーティフィシャル・ボディに入れ替える際、所要時間が重要になることもあるだろう。その場合は、メジャーアクションが必要とするといいだろう。SUVについてはメジャーアクションを行なう前は移植前の、行なった後は移植後のSUVを使うとよい。

サイバー化

サイボーグを作るためには、いうまでもなくまずサイバー化と呼ばれる、機械を体内に埋め込む処置を行なわなければならない。その手段は大きくふたつに分類される。ひとつは腕や脚、頭などをまるごとベイシックフレームとよばれるサイバーパーツで置換し、そこにサイバーパーツを組み込んでいく方法、もうひとつは、生身に直接サイバーパーツを埋め込んでいく方法である。

ベイシックフレームを使用する場合、基本的に生身よりも多くのサイバーパーツを埋め込むことが可能だ。そのため、様々なサイバーパーツを組み込んで、機能を拡張しやすくなっている。

このように、サイバーパーツを身体に組み込む行為のことをインストール、一度組み込んだサイバーパーツを取り外すことをアンインストールと呼ぶ。

サイバーパーツのタイプ

サイバーパーツには、ベイシックフレーム、インプラント、アーティフィシャル・ボディの3種類がある。ここでは、それらがどのようなものであるかを説明する。

ベイシックフレーム

頭や胴、四肢といった部分をまるごと機械化したサイバーパーツのこと(*)。生身に比べてサイバーパーツの許容量が多く、各種のインプラントをインストールすることができる。全身をベイシックフレームに置換したサイボーグのことを、一般的にフルボーグと呼称する。

インプラント

体内にインストールするタイプのサイバーパーツの総称。生身にインストールした場合、肉体そのものが変化しているわけではないので、一見するとサイバー化しているようには見えないのが特徴。逆にベイシックフレームにインストールする場合、その許容量の多さによる拡張性が特色となる。

アーティフィシャル・ボディ

アーティフィシャル・ボディとは、脳を除く全身すべてを機械化したサイバーパーツのことを意味する。単に全身をベイシックフレームと交換するのと違い、脳を除いた身体のすべてを一貫とした仕様の機械で組み上げているのが特徴だ。アーティフィシャル・ボディはその種類ごとにさまざまな機能を有している。なお、アーティフィシャル・ボディをインストールしたフルボーグは、全身をベイシックフレームにしたフルボーグとの差別化のために、制式フルボーグとも呼ばれる。

2170年代では、アーティフィシャル・ボディをインストールする際は脳と電脳を脳殻と呼ばれるシェル状のユニットで保護し、モジュール化することが行なわれる。これによって、今のボディから別のボディへの換装を容易にしており、十分な資産を持つハンターなどは、戦闘用のボディと生活用のボディを、必要に応じて服を着替えるように交換しているのだ(*)。

アーティフィシャル・ボディの能力的特徴はそれだけではない。機種によってはさまざまなインプラントをさらにインストールすることが

可能だし、それをアンインストールするなどパーツの換装が容易なので、状況に合わせたカスタマイズを行ないやすいことも特徴のひとつだ。

また、メーカー側のアフターサポートも充実しており、メンテナンスや修理はたいていの場合無料となっているし、修理もメーカー側で行なわれる。このように至れり尽くせりのアーティフィシャル・ボディだが、平均的に見てもその価格は極めて高いといわざるをえず、多くの軍人、傭兵、ハンターにとってはインストールを望んでやまない高嶺の花のひとつとなっている。

ちなみに機種次第とはいえ、その外観はたいていロボット同然の、人間には見えないものとなる。とはいえ腕も脚もちゃんとあるため、人間用の装備を使用することに不都合はない。

インストールの仕方

サイバーパーツのインストールを行なう場合、その条件をよく考える必要がある。インストールには相応の時間も必要だし移植を行なう場所などが必要になるのは間違いない。このため、GMが許可しない限り新規のインストールは行なえない。また、インストール費用に関してはサイバーパーツの値段に含まれているものとする。いかにサイバー化が生活に密接な技術になっているとはいえ、インストールの選択は慎重であるにこしたことはないだろう。

この項では、サイバーパーツのインストールに必要な情報について説明する。

部位

サイバーパーツは、基本的にそのパーツごとに身体のどの部位にインストールするのかが設定されている(*)。この例外は、常に全身を置換するアーティフィシャル・ボディのみである。各部位にはIS(後述)が存在し、ISを超えたサイバーウェアはインストールできない。各部位のISについては左記の部位表を参照すること。

部位のいくつかは、「主部位」といわれる大きな部位の一部であるとして設定されている。これらの部位は、サイバーパーツの埋め込みに関しては主部位に含まれているとして扱う。

ISとIP

ISとはInstall Spaceの、IPはInstall Pointの、それぞれの略語である。アーティフィシャル・ボディを除くサイバーパーツのほとんどは固有のIPを持つ。そして、サイバーパーツをインストールした場合、インストール中はそのIPの数値だけ、インストールした部位のISを占有する。そのため、インストールする部位のISを超えるようにインストールすることはできない。キャラクターはこの条件を満たす限りは自由にインストールを行なうことができる。個々の部位と全員のISについては、P110のコラムを参照のこと。

すべてのサイバーパーツのIPは、インストール部位のISだけではなく、全身のISと、存在するならばインストール部位の主部位のISも占有する(*)。ただし、ベイシックフレームとアーティフィシャル・ボディはその例外に当たるために別個に解説を行なう。

ベイシックフレームへのインストール

体の部位そのものをまるごと換装したものがベイシックフレームである。ベイシックフレームは全身のIPを使用し、該当部位のISをベイシックフレームの物に置換する。たとえば、右腕をサイバーアーム(P112)に換装した場合、全身のIPを20占有し、右腕部のISを30に変更する。この時、右腕部のIPは占有されないものとする(*)。この変更されたISを使用してインプラントのインストールを行なうこと。インプラントをインストールする場合は、「ISとIP」に記載されているように、インストールしたインプラントのIPと同じだけ、部位、主部位、全身のISを占有する。

なお、ベイシックフレームをインストールしても、主部位以外のISは変更されない(*)。

アーティフィシャル・ボディへのインストール

アーティフィシャル・ボディには、インストールした時点で、アーティフィシャル・ボディの機種ごとにオプションとしていくつかのインプラントがインストールされていることが多い。これをプリインストール・インプラントと呼び、プリインストール・インプラントはアンインストール、および交換することができない。

また、アーティフィシャル・ボディには全身のみISが設定されており、アーティフィシャル・ボディをインストールした時点で生身のISは失われる。インプラントを追加インストールする場合は、こちらの全身ISのみを使用すること。この時、アンプラグドやベイシックフレームの時のように、各部位のISのことを考える必要はない。インプラントの合計IPがアーティフィシャルボディのIS以下である限り、問題なくインストールが可能だ。

部位
つまり、部位：頭部>眼のパーツを脚にインストールしたり、部位：胴部>内臓>循環器のパーツを頭部にインストールすることはできないわけだ。

部位と主部位
インストール部位に主部位が存在する場合、頭部>脳というように主部位とインストール部位の両方が記載されている。

ISとIP
たとえば、マイクロレーダーシステム(P114)をインストールする場合、部位：頭部でIPが7のため、全身と頭部のISを7占有する。これがブラッドレイザー(P114)だったなら、部位：腕部>前腕>手(片方)のため、インストールした腕の、手と前腕と腕部と全身のISを3占有する。

右腕にサイバーアームを
言い方を変えれば、全身のIPのみを20占有し、腕のISを30に変更する、ということもできる。

主部位以外のISは変更されない
サイバーアームをインストールしても、肩や上腕、前腕、手のISは変化しないのである。

電脳

電脳は脳内に埋め込むコンピュータだ。携帯電話が脳内に入っていると考えればよい。ネットへのアクセスもメールも電話もTVも、すべてこなしてくれる。

特に費用を支払わなくても、すべてのPCは最低限の電脳を埋め込んでいるものと見なす。電脳の装備、すなわち電脳化は中流以上の市民の証であり、単なるアウトローではないという証明なのだ。

電脳を埋め込んでいない場合、生体サイバーを除くサイバーパーツは一切使用できない。詳しくはP293を参照せよ。

サイバーパーツの換装

サイバーパーツを追加する場合、ISの占有の問題から不要になったサイバーパーツを抜き取る（アンインストール）することもあるだろう。この場合も、基本的に費用は必要とはしない。だがアンプラグドやベイシックフレームからのアンインストールにはインストール同様相応の専門知識と設備が必要のため、GMが許可しない限り行なうことができない。だが、アーティフィシャル・ボディ専用のインプラントはアタッチメント化されているため、その場その場で自力で換装を行なうことが可能である。

その他

上記以外にも、解説などに制限が明記されている場合は、それに従うこと。

サイバーパーツのデータ

ベイシックフレーム、インプラントなど、アーティフィシャル・ボディ以外のサイバーパーツのデータは以下の通り。

サイバーパーツ部位表

- 全身（200）
  - 頭部（40）
    - 目（7）
    - 鼻（5）
    - 耳（5）
    - 口（5）
    - 脳（12）
  - 胴部（65）
    - 胸（6）
    - 背中（6）
    - 下腹（6）
    - 内蔵（45）
      - 消化器（15）
      - 呼吸器（8）
      - 循環器（17）
  - 腕部（20）※基本的に片方
    - 肩（5）
    - 上腕（5）
    - 前腕（5）
      - 手（5）
  - 脚部（30）※基本的に両方
    - 大腿（20）
    - 下腿（10）
      - 足首（5）

①メーカー

サイバーパーツを生産しているメーカーである。

②名称

メーカーの設定した愛称、あるいは型式番号をあらわす。解説に重複できるとない限り、同名の装備の効果は重複しない。

③種別

サイバーパーツがどのようなカテゴリに分類されるかをあらわしている。ベイシックフレーム、ニューラルCOM、インプラント、アーティフィシャル・ボディの4種のカテゴリが設定されている。

▼インプラント（A専用）

そのインプラントがアーティフィシャルボディをインストールしていないと、インストールできないことを示している。

▼インプラント（U不可）

そのインプラントがアーティフィシャルボディ、またはベイシックフレームをインストールしていないと、インストールできないことを示している。

④タイミング

そのサイバーパーツを使用するタイミングが書かれている。タイミングについてはP056とP185を参照のこと。

原則的に、常時やオートアクションと書かれている以外のサイバーパーツは、同時に複数を使用することはできない。

⑤部位

サイバーパーツがインストール可能な部位(*)。

⑥IS

その部位にインプラントをどの程度インストールできるかをあらわす数値。ルール上、アンプラグドにも設定されている。

⑦IP

どの程度ISを占有するかをあらわす。特定の部位にインストールした全パーツのIPの合計が、その部位のISを超えてはならない

⑧SUV

サイバーパーツ本体の【SUV】。ベイシックフレームと一部のインプラントに存在し、インストールした部位がダメージを受けたときに使用される。

⑨隠匿

サイバーパーツを発見するための【PER】のSRに適用されるロール修正。

⑩価格

購入に必要な価格を表わしている。単位は米ドル（$）。

⑫解説
特殊効果や解説。

アーティフィシャル・ボディのデータ

アーティフィシャル・ボディのデータは他のサイバーパーツとは多少異なるため、別個に説明する。

①メーカー
サイバーパーツを生産しているメーカーである。
②名称
メーカーの設定した愛称、あるいは型式番号をあらわす。解説に重複できるとない限り、同名の装備の効果は重複しない。
③種別
サイバーパーツがどのようなカテゴリに分類されるかをあらわしている。ベイシックフレーム、ニューラルCOM、インプラント、アーティフィシャル・ボディの4種のカテゴリが設定されている。
④STR
インストールした場合、【STR】がこの数値に変化する。
⑤REF
インストールした場合、【REF】に加わる修正。
⑥PER
インストールした場合、【PER】に加わる修正。
⑦SUV
サイバーパーツ本体の【SUV】。インストールした場合、肉体SUVはこれを使用する。
⑧MV
インストールした場合、【MV】がこの数値に変化する。
⑨IS
アーティフィシャル・ボディの全身IS。アーティフィシャル・ボディは全身以外のISを持たない。
⑩隠匿
サイバーパーツを発見するための【PER】のSRに適用されるロール修正。
⑪価格
購入に必要な価格を表わしている。単位は米ドル($)。
⑫解説
特殊効果や解説。

生体サイバー

生体サイバーとは、人工培養された生体細胞を利用した、まったく機械を使用しない生物強化用移植部品の総称である。厳密にはサイバーパーツとは言えないのだが、処理上はサイバーパーツと同様に扱う。そのため、生体サイバーにもベイシックフレーム、インプラント、アーティフィシャル・ボディが存在するが、これらは機械ではなく、その制御に電脳も必要としないため(アーティフィシャル・ボディを除いて)、非サイバーでもインストールできる(くわしくはP293を参照のこと)。

生体サイバーには、基本的にサイバーパーツと同様に扱うが、通常のサイバーパーツとは処理上において異なる点がいくつか存在するため、その違いについて説明を行なう。生体サイバーはかつてバイオウェアと呼ばれており、今もその名残から、生体サイバーのことをバイオウェア、あるいはバイオ系パーツなどと呼ぶことがある。

インストールの制限

生体サイバーは、生身や生体サイバーのベイシックフレームやアーティフィシャル・ボディに対してのみインストール可能である。一般的な機械式ベイシックフレームや、通常のアーティフィシャル・ボディに対しては、生体サイバーのインプラントをインストールすることはできないのだ。これは部位単位で管理される。つまり、右腕に機械式ベイシックフレームをインストールし、他は生身だった場合、右腕には生体サイバーをインストールできないが、右腕以外には可能となる。

生体サイバー

生体サイバーのアーティフィシャル・ボディをインストールしている場合、通常のアーティフィシャル・ボディ専用インプラントをインストールすることはできない。ただし生体サイバーのアーティフィシャル・ボディは、その制御に電脳を使用しているため、非サイバーにはインストールできない。

ベイシックフレーム

ベイシックフレームはもっとも一般的かつ基本的なサイバーウェアである。それは文字通り生身の肉体を置換したものだ。医療用目的だけでなく、生身を超える力を手に入れたいと願う人々にも愛用されている。

基本的にベイシックフレームには精巧な人工皮膚が付属しているが、タウンやストリートでは金属部分を強調したデザインも流行である。具体的な外見は購入時にプレイヤーが決定してよい。

各社

サイバーアイ

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：10　**IP：**7　**SUV：**－
隠匿：1　**価格：**$300
解説：眼のベイシックフレーム。レンズがむき出しになっているため、サングラスなどで隠さなければサイバー化していることがすぐにわかってしまう。ミラーシェード型のデザインも存在する。他のサイバーパーツから得られた情報を網膜に投影することができる。

各社

サイバーアーム

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：腕部（片方）
IS：30　**IP：**20　**SUV：**J
隠匿：1　**価格：**$600
解説：腕部ベイシックフレーム。人工皮膚が付属しているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることがわかる。もちろん、人工皮膚を張らないこともできる。

各社

サイバーヘッド

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：頭部
IS：50　**IP：**40　**SUV：**J
隠匿：1　**価格：**$1000
解説：頭部ベイシックフレーム。人工皮膚および人工頭髪が付属。インストールするときに、好みの外見になることができる（出来映えは造顔作家の腕に左右される）。ただし、サイバーアイはオプションとなっているので、別途購入する必要がある。

各社

サイバーボディ

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：胴部
IS：80　**IP：**65　**SUV：**J
隠匿：1　**価格：**$2100
解説：胴部ベイシックフレーム。人工皮膚が付属しているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることがわかる。

各社

サイバーレッグ

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：脚部
IS：45　**IP：**30　**SUV：**J
隠匿：1　**価格：**$1600
解説：脚部ベイシックフレーム。人工皮膚が付属しているが、肌の質感が本物とは若干異なるため、つぶさに観察すればサイバー化していることがわかる。脚部は片方だけ取り替えるとバランスが崩れるため、両方置換する必要がある。

不明

スパークアーム

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：腕部（片方）
IS：5　**IP：**20　**SUV：**I
隠匿：1　**価格：**$72000
解説：前腕が発電システムの放電用サイバーアーム。「火力：〈熱〉100」の射撃攻撃が可能な武器として扱い、スキルは〈小火器〉、発射方式：S、弾数：4、アクシデント値95、限界185。0～5：+50、6～20：+30の命中修正を持つ。この武器は（追加被害：スタン）を持つ。

アストラル・ノリンコ

ハードパンチャー

種別：ベイシックフレーム
タイミング：常時
部位：腕部（片方）
IS：10　**IP：**20　**SUV：**K
隠匿：2　**価格：**$1000
解説：炸薬カートリッジの爆発機構により拳の威力を高めたサイバーアーム。オートアクションでカートリッジを作動させることにより、〈素手戦闘〉による攻撃の火力を+10する。

カートリッジは10回まで使用でき、替えのカートリッジはENC1、$7。

アストラル・ノリンコ

ブースターレッグ

種別：ベイシックフレーム
タイミング：オートアクション
部位：脚部
IS：15　**IP：**30　**SUV：**J
隠匿：－　**価格：**$2500
解説：高圧ガスによるジャンプ機構を内蔵したサイバーレッグ。［移動］の直前、もしくはマイナーアクションの直前に使用を宣言する。その移動プロセスまたはメインプロセスの間、【MV】に+10、機動性をAに変更する。

このサイバーウェアは1シーンに3回まで使用できる。

インプラント

人体に内蔵する機械式サイバーウェアの総称がインプラントである。インプラントは動作の確実性、種類の豊富さ、インストール手術の容易さなどから社会のすみずみまで普及している。2170年代において一切のインプラントを身につけていない人間は、よほどの辺境タウンか、何らかの疾病でもない限り考えられないと言えるだろう。

また、電脳を強化するサイバーウェアであるニューラルCOMもこの項目で紹介する。

各社
補助電脳

種別：ニューラルCOM
タイミング：常時
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：3　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$20000
解説：電脳をサポートするニューラルCOMの一種。サイバーウェアの統御を代行し、その防壁強度を上昇させる。インストールすると【電子SUV】がJとなり、【INT】に＋6する。他のニューラルCOMと同時にインストールできない。

各社
高性能補助電脳

種別：ニューラルCOM
タイミング：常時
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：5　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$100000
解説：電脳をサポートするニューラルCOMの一種。サイバーウェアの統御を代行し、その防壁強度を上昇させる。インストールすると【電子SUV】がKとなり、【INT】に＋12する。他のニューラルCOMと同時にインストールできない。

バイオジェネシス
バイオメモリー Ver2.28

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：1　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$10000
解説：脳の記憶容量をバイオテクノロジーとマイクロマシンによって増大させる。インストールすると、【INT】に＋3する。かつては効果に大きな個人差があったが、現在では安定した結果が得られるようになっている。

P&F
デッド・オア・アライブ

種別：インプラント
タイミング：メジャーアクション
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：4　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$24000
解説：アドレナリンとエンドルフィンを一挙に放出し、一種のバーサーク状態を生み出す装置。起動すると1シーンの間、〈投擲〉、〈※重火器〉、〈※小火器〉、〈※特殊武器〉、〈ナイフコンバット〉にSR2のロール修正を受ける。1シナリオに1回まで使用できる。

アスカ技研
SLS (Skill Link System)

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：8　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$10000
解説：データ化されたスキルを使用可能にする装備。スキルのデータは、カテゴリ：サイオニクス以外すべてのスキルが市販されている。スキルデータは一種類$600。スキルのポイントは一般スキルで40、専門スキルで20となる。スキルデータはひとつしか取り付けられない。すでにそのスキルを習得している場合は、より高いほうが適用される。

アスカ技研
SLSスロット

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：1　**SUV**：－
隠匿：1/4　**価格**：$200
解説：SLSが同時に装備できるスキルデータ・クリスタルを増設するスロット。SLSスロットひとつごとに、スキルソフトひとつを余分に運用できるようになる。なお、スキルデータの入れ替えはマイナーアクションで行うことができる。

※複数 SLS 使用でも、[illegible]

エルメシオン
メンタルスタビライザー

種別：インプラント（A専用）
タイミング：マイナーアクション
部位：頭部＞脳
IS：－　**IP**：4　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$10000
解説：脳の神経伝達を安定させるシステム。起動すると精神のSUVをIにし、〈精神防壁〉にSR2の修正を受ける。ただし、感情の起伏が少なくなるため、【SYM】のARおよび、【SYM】をベースとするスキルにSR1/2の修正を受ける。効果はマイナーアクションで終了できる。

ルミナ
アンチダズル

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部＞眼
IS：－　**IP**：1　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$600
解説：強烈な閃光を感知した瞬間に網膜に偏光フィルターを降ろし、同時に人工視神経への負荷を瞬時に調整するシステム。閃光による効果を受けない。

ツァイズ・ライカ
IRビジョン

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：頭部>眼
IS：－　**IP**：3　**SUV**：－
隠匿：1/4　**価格**：$1500
解説：赤外線映像認識システム。起動すると夜間における行動のロール修正を無視することができる。微弱な赤外線を投光することでまったく明かりのない場所でも使用できる。ただし、直射日光の下でシステムを起動すると、SR1／2のロール修正を受けてしまう。有効距離は100m。

ツァイズ・ライカ
ロウライト・アンプ

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：－　**IP**：3　**SUV**：－
隠匿：1/4　**価格**：$1200
解説：眼部に内蔵する光電子増幅管。星明かり程度の光量があれば、夜間における行動のロール修正を無視することができる。有効距離は200m。

シグマ
ヴィジュアル・エンハンサ

種別：インプラント（U不可）
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：－　**IP**：2　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$600
解説：眼から入力した画像の解像度を調節し、視界内の識別能力を高める装置。視覚にかかわる【PER】のARにSR2の修正を受ける。

シグマ
ホークアイ

種別：インプラント（U不可）
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：－　**IP**：4　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$3000
解説：スマートガンシステム。視野に直接照準からの情報を出力する。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類の火器ひとつを指定してコードをつなぐことで、指定した火器の射撃に+40。この効果は、「種別：照準器」の武器オプションの効果と重複しない。有効距離は100m。

　コードのつなぎかえにはマイナーアクションが必要となる。また、電子SUVが存在しない銃器には使用できない。

エルメシオン
マイクロレーダーシステム

種別：インプラント（A専用）
タイミング：常時
部位：頭部
IS：－　**IP**：7　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$3500
解説：有効半径100mのレーダーを装備する。範囲内の地形および物体の情報を網膜に投影できる。あなたがメカニックに搭乗している場合、そのメカニックはレーダーポッド（P152）を装備しているものとして扱う。

エルメシオン
マイクロパッシブレーダー

種別：インプラント（A専用）
タイミング：常時
部位：頭部
IS：－　**IP**：5　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$2800
解説：半径5km以内にある、レーダーを使用している物体を感知し、情報を眼に表示する。ただし感知できるのは自分との距離と速度だけである。また、飛来するレーダーミサイルを感知することも可能。

　レーダー誘導ミサイルに対する機動回避にSR2の修正を得る。

エルメシオン
マイクロECMポッド

種別：インプラント（A専用）
タイミング：マイナーアクション
部位：頭部
IS：－　**IP**：6　**SUV**：－
隠匿：1/2　**価格**：$5000
解説：強力な妨害電波を発信する装置。効果はECMポッドBに準じる。くわしくはECMポッドBを参照のこと。

シグマ
サウンドエンハンサ

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：頭部>耳
IS：－　**IP**：2　**SUV**：－
隠匿：1/4　**価格**：$500
解説：耳から入ってくる音声のノイズを除去し、必要な情報だけを引き出す装置。聴覚にかかわる【PER】のARにAR2の修正を受ける。

カイザー
セイフティラング

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：胴部>内臓>呼吸器
IS：－　**IP**：4　**SUV**：－
隠匿：1/8　**価格**：$1000
解説：気管支に設置する呼気濾過フィルター。有毒ガスや細菌などの侵入を阻止する。皮膚などから進入するものには何ら効果がない。半年に一度フィルター交換（$200）を行う必要がある。

佐川臓器
オキシジェンタンク

種別：インプラント
タイミング：マイナーアクション
部位：胴部>内臓>呼吸器
IS：－　**IP：**3　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$1000
解説：圧縮酸素を内蔵した超小型ボンベ。起動することで、1シーンの間呼吸の必要がなくなる。酸素は血中酸素を流用するため、ボンベ交換の必要はない。1シナリオに1回まで使用できる。

カイザー
ドラッグスタビライザー

種別：インプラント
タイミング：マイナーアクション
部位：胴部>内臓>循環器
IS：－　**IP：**10　**SUV：**－
隠匿：1/4　**価格：**$1500
解説：カートリッジ化したドラッグを装填し、使用するパーツ。カートリッジは同時に5個まで装填でき、マイナーアクションでそのうちのひとつを使用できる。ドラッグ（P103）のカートリッジの価格を使用すること。カートリッジ欄に価格記載のないドラッグは使用できない。

カイザー
カートリッジホルダ

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：胴部>内臓>循環器
IS：－　**IP：**1　**SUV：**－
隠匿：1/4　**価格：**$100
解説：ドラッグスタビライザーの装填可能カートリッジを増加するパーツ。複数埋め込むことができ、そのたびに1個のカートリッジが装填できるようになる。同時に使用できるカートリッジの個数は増えない。

佐川臓器
スポーティハート

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：胴部>内臓>循環器
IS：－　**IP：**7　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$5000
解説：血流をコントロールすることが可能な人工心臓。生身の部位の身体SUVが1ランク上昇する。

IMI
ファング A-202

種別：インプラント（U不可）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部>前腕（片方）
IS：－　**IP：**4　**SUV：**－
隠匿：1　**価格：**$2000
解説：ENC3までの装備を収納できるラック。収納した武器をマイナーアクションで取り出し、その武器で同じメインプロセスに攻撃を行った場合、不意打ちとなる。2度目以降の攻撃では、この効果は得られない。収納した武器は通常どおり荷重制限に含めるものとする。

北京電脳
銃神／弐式改

種別：インプラント（A専用）
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部
IS：－　**IP：**9　**SUV：**－
隠匿：2　**価格：**$800
解説：前腕部に埋め込むショットガン。マイナーアクションで使用可能な状態になる。使用可能にしたのと同じメインプロセスで、使用可能にした銃神で攻撃を行った場合不意打ちとなる。ショットガンとしてのデータはMPAS（P084）相当。使用可能にすると、埋め込んだ手に持っていた物や両手武器は落としてしまう。

バイオジェネシス
ブラッドレイザー

種別：インプラント
タイミング：マイナーアクション
部位：腕部>前腕>手（片方）
IS：－　**IP：**3　**SUV：**－
隠匿：1/2　**価格：**$500
解説：爪の下にカミソリ状の刃を忍ばせるウェア。マイナーアクションで準備することができる。〈物〉6+【STR】の格闘攻撃が可能な武器とし、〈素手戦闘〉で扱う。アクシデント値は99、限界145とする。

アストラル・ノリンコ
ターボダッシュ

種別：インプラント（U不可）
タイミング：セットアッププロセス
部位：脚部>下腿
IS：－　**IP：**12　**SUV：**－
隠匿：2　**価格：**$7000
解説：ふくらはぎに内蔵されたバーニアを吹かすことにより、瞬間的にホバー移動を行う。そのターンの間、歩行時のMVが30に変更され、機動性がBになる。燃料はカートリッジ式で3回まで使用可能。替えカートリッジはENC、$300。

各社
強化人工知覚

種別：インプラント
タイミング：常時
部位：全身
IS：－　**IP：**5　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$12000
解説：全身の知覚神経をマイクロマシンや光ファイバーなどに換装し、全体的な知覚力を高めるパーツ。PERを+3する。最大6つまで複数インストールすることができ、その効果は重複する。

各社
強化人工筋肉(B)

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**6　**SUV:**－
隠匿:1/4　**価格:**$20000
解説:筋肉を強力な人工筋に入れ替え、【STR】を＋6する。~~IPは胴部、両腕部、脚部のISに適用される。~~なお、強化人工筋肉はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

各社
強化人工筋肉(A)

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**12　**SUV:**－
隠匿:1/4　**価格:**$120000
解説:筋肉を強力な人工筋に入れ替え、【STR】を＋18する。~~IPは胴部、両腕部、脚部のISに適用される。~~なお、強化人工筋肉はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

各社
強化人工神経(C)

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**4　**SUV:**－
隠匿:1/8　**価格:**$24000
解説:神経を高品質な光ファイバーに換装し、【REF】を＋6する。機動回避が可能になる。~~IPは胴部、両腕部、脚部のISに適用される。~~なお、強化人工筋肉はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

各社
強化人工神経(A)

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**8　**SUV:**－
隠匿:1/8　**価格:**$150000
解説:神経を高品質な光ファイバーに換装し、【REF】を＋18する。機動回避が可能になる。~~IPは胴部、両腕部、脚部のISに適用される。~~なお、強化人工筋肉はランクごとに別のパーツと見なされる。そのため、より上位のパーツをインストールするには、現在のパーツをアンインストールする必要がある。

各社
強化人工骨格(B)

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**7　**SUV:**－
隠匿:1/2　**価格:**$6000
解説:特殊合金製の骨格に全身を置き換える。全身の【SUV】が1ランク上昇し、荷重の計算時に【STR】が10大きいものとして計算する。さらに、コンバットシェル使用時を除いて〈素手戦闘〉の火力に＋10できる。

各社
強化人工骨格(A)

種別:インプラント(A専用)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**20　**SUV:**－
隠匿:2　**価格:**$20000
解説:アーティフィシャル・ボディとしても規格外の重量を運搬するために特別に筋肉と骨格を強化する処理。その外見はもはや小型のコンバットシェルである。荷重制限が2倍に計算される。強化人工骨格(B)と同時にインストールできるが、その場合荷重制限への修正は、強化人工骨格(A)のものだけが使用される。

東西レーヨン
特殊繊維皮膚

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP:**6　**SUV:**－
隠匿:1　**価格:**$5000
解説:強靭な人工皮膚を張り巡らせるサイバーウェア。全身の〈物〉、〈熱〉に対する装甲値を＋20する。この効果はアーマーやオートプロテクターの修正に重複する。

アストラル・ノリンコ
ゴーストクローク

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:全身
IS:－　**IP:**6　**SUV:**－
隠匿:1/8　**価格:**$20000
解説:皮膚とその周囲に熱光学迷彩を投影し、透明になったように見せる装置。起動すると1シーンの間、〈隠密〉にSR2を得る。この効果はカメレオンスーツ(P98)とは重複しない。

京極セラミック
メタルスキン

種別:インプラント
タイミング:常時
部位:本文
IS:－　**IP:**2　**SUV:**－
隠匿:2　**価格:**$2000
解説:頭、胴、腕(どちらか)、脚にインストールできる鏡面装甲。インストールした部位ひとつに有効である。その部位の〈電〉、〈心〉を除くすべての属性に対する装甲値を＋20する。

ツァイズ・ライカ
CSS

種別:インプラント(U不可)
タイミング:マイナーアクション
部位:本文
IS:10　**IP**:5　**SUV**:－
隠匿:－　**価格**:$5000
解説:蛇腹状のアーム(1mほど)をのばして、先端のカメラで外部を覗くことができるシステム。アームは物を持ち上げたり、攻撃するのには使えない。カメラには[部位:頭部>眼]のパーツをインストールすることができる。

エルメシオン
ハードポイント(10)

種別:インプラント(A専用)
タイミング:常時
部位:本文
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:－　**価格**:$5000
解説:頭部、腕部(肩)、胴部(背中)に装備するオプションラッチ。コンバットシェルのハードポイントと同様にENC10までの装備をマウントできる(P127参照)。

シグマ
マインドブースト

種別:インプラント(U不可)
タイミング:常時
部位:頭部>脳
IS:－　**IP**:5　**SUV**:－
隠匿:1/8　**価格**:$50000
解説:完全義体用に開発された脳機能の安定化システムを簡略化し、補助電脳のサポートを受けることでインプラントレベルに落とし込んだもの。【WIL】を+5する。

アーティフィシャル・ボディ

文字通り人工の身体。あるいは、脳以外の部分をすべてリプレイスすることから、全身義体と呼ばれることもある。医療目的で使われることはほとんどなく、99%軍事目的、あるいは特殊任務目的である。そのため、きわめて高価でメンテナンスも難しい(データ的には価格に継続的なメンテナンス費用も含まれていると考える)。だが一度インストールすれば、そのスペックはベイシックフレームのみのハーフボーグとは比較にならないらしい。
そのため、特にアーティフィシャル・ボディの使用者を制式フルボーグと呼ぶこともある。

北京電脳
鉄甲人/乙Ⅲ型

【STR】25　【REF】+5
【PER】+5　【SUV】K
MV:8　**IS**:80
隠匿:1　**価格**:$150000
プレインストール:ロウライト・アンプ
ホークアイ
解説:旧式アーティフィシャル・ボディ"甲人"をフルモデルチェンジしたもの。設計が古いため一見特徴がないが、機動性とタフネスには定評がある。一応人造皮膚で人間らしく見せているが、人間というよりは人形に見える(そこがよい、というマニアも多い)。

テンペル
バイパーFZ

【STR】18　【REF】+5
【PER】+5　【SUV】J
MV:5　**IS**:100
隠匿:1/4　**価格**:$50000
プレインストール:SLS
SLSスロット×2
解説:捜査官用に開発された内改造型フルボーグ。外見は旧来の生身のままを維持したまま、拡張性の高い素体としての仕上がりを見せている。富裕層の中には、美貌を維持するためにこの義体に入れ替えるものも少なくないとか。
人工皮膚はもちろん、人工胃や人工性器なども揃っており、ひととおり生身の人間のような生活を送ることができる。

メガテック
クロガネ

【STR】18　【REF】±0
【PER】±0　【SUV】J
MV:5　**IS**:300
隠匿:2　**価格**:$15000
プレインストール:なし
解説:パーツが何もインストールされていない、アーティフィシャル・ボディの素体。安価できわめて拡張性が高い。当然ながら外見をカスタムするパーツも付属していないため、外見はメタルボディ剥き出しである。人体をベースにしているわけではないためISが高いのが特徴で、価格の問題を除けば、全身をベイシックフレームに換装するよりもはるかに高性能な義体を得ることができるだろう。

アストラル・ノリンコ
ネッガーⅡ

【STR】35　【REF】+15
【PER】+10　【SUV】L
MV:6　**IS**:60
隠匿:1/2　**価格**:$120000
プレインストール:デッド・オア・アライブ
メンタルスタビライザー/アンチダズル
IRビジョン/ファングA202×2
ターボダッシュ/特殊繊維皮膚
メタルスキン
解説:ゴリラを思わせる強面のマッチョマン型全身義体。人工皮膚で偽装されているが、ダメージなどを受けるとすぐにメタルフレームが剥き出しになってしまう。各ファング内にはタクティカルナイフが内蔵されている(取り外して他の物を入れてもよい)。この義体は機動回避が可能。

ヌーベルデルタ
ユーロボーグ Z-Ⅶ

【STR】30　【REF】+6
【PER】+4　【SUV】J
MV:6　**IS**:85
隠匿:2　**価格**:$85000
プレインストール:ホークアイ
IRビジョン/メタルスキン
特殊繊維皮膚/ファングA－202×2
解説:旧EUが開発したユーロボーグシリーズの最新型。普及率を重視したモデルで、量産性と兵士としての完成度の両立を図っている。外見は、FRP(強化プラスチック)で覆われた曲面的なロボットに見える。
この義体のFRPは光学兵器に強く、〈光〉属性のダメージを－50する。

エルメシオン
キュクロプスγⅣ

【STR】35 【REF】+15
【PER】+7 【SUV】L
MV:10 **IS**:45
隠匿:− **価格**:$1000000
ブレインストール:
ブースターレッグ/デッド・オア・アライブ
メンタルスタビライザー/IRビジョン×3
ロウライト・アンプ×3/ホークアイ
マイクロレーダーシステム
マイクロECMポッド/ターボダッシュ
特殊繊維皮膚/メタルスキン/
CSS×2

解説: その戦力はゆうに一個戦車中隊に匹敵すると言われた重戦闘サイボーグ "キュクロプス" の最新型。4本の腕と6つの眼を持ち、眼にはIRビジョンとロウライト・アンプがインストールされている。この義体は機動回避が可能。

さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・マニューバカードRAM
コンバットシェル用のマニューバカードを読み込むことができる。種別:CSMCのオプションを一枚装備可能。CSMCの効果をCS同様に受けることができる。もし搭乗したCSが同種のCSMCを使用していても効果は重複しない。CSMCは一枚だけ装備でき、マイナーアクションで交換できる。

・フルセンシング
キュクロプスシリーズの演算能力は空母一台をコントロールできるに足る。そのため、人間サイズでありながらレーダー同調射撃を行うことができる。マイクロレーダーシステムが稼働している(ジャミングされていない)状態では、Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類の命中ロールの達成値に+40の修正を得ることができる。

・リニアコーティング
全身の関節部に限りなく摩擦係数を0に近づける電磁的処理が施されている。そのため、キュクロプスγⅣの機動力はBとなる。

・超硬度フレーム
キュクロプスγⅣには他のフルボーグとは一線を画す軌道製の強靭なフレームが採用されている。そのため、〈物〉属性によるダメージを常に−50することができる。

・アスラシステム
四本の腕を持つ。
追加の腕は普通の腕と同じように機能する。1本で片手武器を持つことも、2本で両手武器を持つことも出来る。

・強化型FCS
ホークアイの効果範囲が500mになる。

エルメシオン
タイタンVE改

【STR】50 【REF】+5
【PER】+10 【SUV】M
MV:8 **IS**:55
隠匿:− **価格**:$850000
ブレインストール:
IRビジョン×2
ロウライト・アンプ/ホークアイ
マイクロレーダーシステム
ターボダッシュ/強化人工骨格(A)
CSS/ハードポイント(10)×3

解説: 人間の脳を内蔵したコンバットシェル、あるいは完全な意味での歩行戦車というコンセプトを求めて開発された重戦闘型アーティフィシャル・ボディ。その外見は、ロボット・ムービーにでも登場しそうな巨大な鉄の塊である。ホークアイコネクタは手のひらに装備されている。CSSにはIRビジョンがインストール済み。この義体は機動回避が可能。

さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・ヘヴィゲージシステム
背部に特殊なマウントユニットを持ち、Ⅳ類及び、(HP専用)とあるⅦ類火器を合計で2つまで装備することができる。取り付け方法は必ずバインドとなるが、取り付けに余計なENCは必要ない(取り付け費用は通常通り支払うこと)。取り付けた火器のENCは、通常どおり使用者の荷重としてカウントされる。

・巨体
タイタンVEはきわめて巨大である。そのため、サイズが1となる。メカニックに乗る場合、人間二人分と見なされる。つまり乗員が「1☆」のメカニック、たとえばコンバットシェルなどに乗ることはできない。

・大型マニピュレータ
タイタンVEはENC7以下の武器を手に持って使用することができない。代わりに、Ⅷ類の手持ち火器をコンバットシェルでなくても使用できる。

・マルチプルホークアイ
掌部分に電磁誘導型のホークアイコネクタが取り付けられており、脳内FCSと合わせて、すべての銃器の同時管制が可能である。
装備しているすべての銃器に、同時にホークアイの効果を及ぼすことができる。

・強化型FCS
ホークアイの効果範囲が500mになる。

・視野拡大
IRビジョン、ロウライト・アンプの有効距離が1000mになる。

IMI
エンジェルアイ

【STR】15 【REF】+12
【PER】+30 【SUV】K
MV:10 **IS**:55
隠匿:− **価格**:$200000
ブレインストール:
IRビジョン×3
ロウライト・アンプ×2
ヴィジュアル・エンハンサ
マイクロレーダーシステム
マイクロパッシブレーダー
マイクロECMポッド
サウンドエンハンサ
ゴーストクローク/CSS
マインド~~エンハンサ~~ゴースト

解説: かつてシグマと共同開発された "セイクリッドアイ" の後継機で、性能を落とすことなくボディ強度の向上に成功した意欲作。センサー類や電子戦装備、隠密行動用装備などが充実し、戦術支援、潜入工作などの多分野に渡って大きな実力を発揮する。この義体は機動回避が可能。

さらに、以下の特殊機能を使用することができる。

・アナライゼーション
高度化した軍事アナリストシステムを内蔵している。
マイナーアクションで視界内の対象ひとり、もしくはメカニックひとつを指定する。指定した対象の機動性、アーマー値、DCを知ることができる。

・高解像度IRビジョン
高度化した色彩識別ルーチンの搭載により、赤外線視覚状態でも色彩が判断できるようになっている。

・電子戦特化
特殊な装備の搭載で、マイクロレーダーシステムとマイクロパッシブレーダーの有効範囲が5倍に、マイクロECMポッドの使用回数が3倍になっている。

・高感度GPS
衛星とのリンクによって、〈土地カン〉、〈追跡/逃走〉にSR2を受ける。

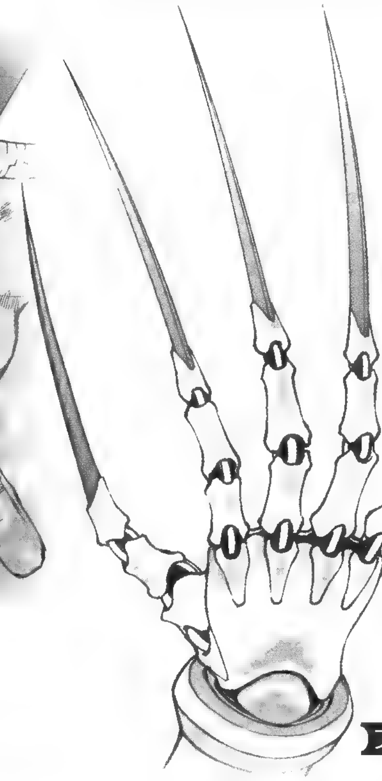
・強化型電脳防壁
電子戦対応型の電脳防壁をハードウェアレベルで組み込んであり、電子SUVが+6ランクされる。

・内蔵ヴェトロニクス
ホークアイの効果範囲が1000mになる。

・視野拡大
IRビジョン、ロウライト・アンプの有効距離が1000mになる。



スパークアーム



ブラッドレイザー



サイバーアイ

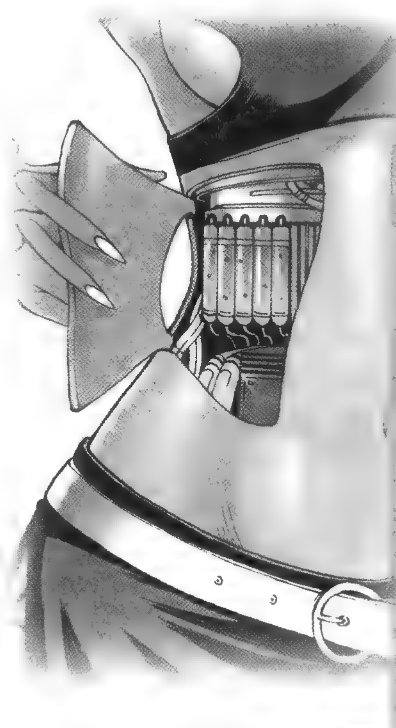


SLS&クリスタル



ファングA202

ドラッグスタビライザー



生体サイバー

[illegible]で作られたバイオ系のサイバーウェアや、ナノマシンサイバーの総称。メンテナンスが容易なため、インプラントとほぼシェアを二分している。生体サイバーは生身もしくは生体サイバーのベイシックフレームあるいは生体式アーティフィシャル・ボディにしかインストールできない。詳しくは[illegible]を参照すること

各社
バイオアイボール

種別：ベイシックフレーム（B）
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：7　**IP：**7　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$400
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、（その部位は）生身と見なされる。しかし角膜に映像を投影する装置が組み込まれているため、アンプラグド不可のパーツもインストールできるようになる。

各社
バイオアーム

種別：ベイシックフレーム（B）
タイミング：常時
部位：腕部（片方）
IS：20　**IP：**20　**SUV：**H
隠匿：1/8　**価格：**$650
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、（その部位は）生身と見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールできるようになる。

各社
バイオヘッド

種別：ベイシックフレーム（B）
タイミング：常時
部位：頭部
IS：40　**IP：**40　**SUV：**H
隠匿：1/8　**価格：**$1200
解説：人工的に造られた生体部品。インストールするときに、好みの外見になることができる（出来映えは造顔作家の腕に左右される）。このパーツをインストールしても、（その部位は）生身と見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールできるようになる。
　このパーツをインストールすると、自動的にバイオアイボールもインストールされる。これには費用は必要ない。

各社
バイオボディ

種別：ベイシックフレーム（B）
タイミング：常時
部位：胴部
IS：65　**IP：**65　**SUV：**H
隠匿：1/8　**価格：**$2000
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、（その部位は）生身と見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールできるようになる。

各社
バイオレッグ

種別：ベイシックフレーム（B）
タイミング：常時
部位：脚部
IS：30　**IP：**30　**SUV：**H
隠匿：1/8　**価格：**$1800
解説：人工的に造られた生体部品。このパーツをインストールしても、（その部位は）生身と見なされる。しかし通常の肉体より強度が高いため、アンプラグド不可のパーツもインストールできるようになる。脚部は片方だけ取り替えるとバランスが崩れるため、両方置換する必要がある。

アスカ技研
リジェネレーターΣ

種別：インプラント（B）
タイミング：マイナーアクション
部位：頭部>脳
IS：－　**IP：**2　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$30000
解説：細胞の自己再生機能を飛躍的に高めるホルモンを生み出す生体サイバーで2160年に発売されたリジェネレイターのバージョンアップモデル。前作と違い完全な生体サイバーだが、機能は強化されている。身体部位ひとつの負傷を1ランク回復させる（KLには無効）。1度使用すると身体に大きく負担がかかるため、そのシーンの間は使用できない。

バイオバンク
増　脳

種別：インプラント（B）
タイミング：常時
部位：頭部>脳
IS：－　**IP：**2　**SUV：**－
隠匿：1/8　**価格：**$35000
解説：培養された小型の補助脳を埋め込み、思考速度や記憶容量を強化する生体サイバー。インストールすると、【INT】に+6する。

カーマイクル・バイオテック
キャッツアイ

種別：インプラント（B）
タイミング：常時
部位：頭部>眼
IS：－　**IP：**3　**SUV：**－
隠匿：1/4　**価格：**$2000
解説：瞳に猫のそれと同じ暗視機能を加える生体サイバー。星明かり程度の光量があれば、夜間における行動のロール修正を無視することができる。有効距離は200m。

カーマイクル・バイオテック
キャットサーカス

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>耳
IS:− **IP**:4 **SUV**:−
隠匿:1/4 **価格**:$3000
解説:三半規管を強化する生体サイバー。〈アスレチック〉にSR2のロール修正を受ける。また、転倒を受けた時にアスレチックのSRに成功すれば、その効果を即座に打ち消す。

カーマイクル・バイオテック
ハウンドドッグ

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>鼻
IS:− **IP**:5 **SUV**:−
隠匿:1/4 **価格**:$2200
解説:嗅覚を猟犬並に強化する生体サイバー。相手を追跡する場合の〈追跡/逃走〉にSR2のロール修正を受ける。ただし、嗅覚を利用できる状況でなければならない。また、メジャーアクションを消費して半径2m以内の臭いをひとつ覚えることができる。同時に【INT】÷2種類まで記憶しておける。

テンペル
バイオニックギル

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>口
IS:− **IP**:2 **SUV**:−
隠匿:1/4 **価格**:$1500
解説:魚類のえら同様に、水中から酸素を取り込むことができる生体サイバー。淡水でも塩水でも機能する高度な浸透圧調整システムが組み込まれている。ただし、有毒な水中で無事なわけではない。

バイオジェネシス
フロッガー

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:頭部>口
IS:− **IP**:5 **SUV**:−
隠匿:1/2 **価格**:$900
解説:カエルのように長く舌をのばし、武器として使用する生体サイバー。手を必要とすることなく、火力5+【STR】、限界125の格闘武器として使用することができる。舌の射程は5mとする。

バイオバンク
スーパーストマック

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:胴部>内臓>消化器
IS:− **IP**:3 **SUV**:−
隠匿:1/8 **価格**:$500
解説:強力な消化酵素を分泌する生体サイバー。それが有機物でさえあれば、泥でも雑草でも消化できる。ただし、毒性物質を無効化できるわけではない。

この生体サイバーを装備したキャラクターは、有機物さえ取っていれば飢え(p201)の影響を受けることがない。水も有機物を分解して手に入れることができる。有機物がない、たとえばコンクリートしか食べるものがない場合は、やはり飢える。詳しくはGMが判断せよ。なお、美味しく感じたりはしない。

カイザー
ライフサポート

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:胴部>内臓>消化器
IS:− **IP**:15 **SUV**:−
隠匿:1/8 **価格**:$2300
解説:食物から栄養素を効率的に吸収する生体サイバー。代謝もコントロールするため、通常の半分の食料で活動できるようになる。ただし、必要な水分量は変わらない。

バイオバンク
アイアンレバー

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:胴部>内臓>循環器
IS:− **IP**:10 **SUV**:−
隠匿:1/8 **価格**:$500
解説:肝機能を強化する生体サイバー。酒に強くなると同時に、肝機能低下や肝硬変などにかからなくなる。また、薬物や毒物に耐えるためのロールにSR2の修正を受けるが、~~ドラッグの効果時間が半分になってしまう。~~

アスカ技研
ベルセルクι

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:頭部>脳
IS:− **IP**:3 **SUV**:−
隠匿:1/8 **価格**:$10000
解説:体内で分泌されたアドレナリンを蓄積、一気に放出してあたかも狂戦士のような状態になる特技。格闘攻撃(メカニックによるものは除く)に加算される【STR】の修正をそのシーン中2倍にする。アドレナリン再蓄積に時間がかかるため、1シナリオに1回までしか使用できない。

バイオバンク
ジークフリード

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:− **IP**:5 **SUV**:−
隠匿:1/8 **価格**:$15000
解説:ナノマシンを体内に注入することによって、傷を負った箇所を高速で止血するシステム。ほとんど一瞬で止血してしまうため、ダメージを二次的に大きく減らすことができる。全身の生身の部分のSUVを1ランク上昇させる。

バイオジェネシス
デッドリーブレード

種別:インプラント(B)
タイミング:マイナーアクション
部位:腕部>前腕
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:1/2　**価格**:$2000
解説:腕全体を巨大なブレードへと変化させる生体サイバー。マイナーアクションで準備することができる。〈物〉15+【STR】の格闘攻撃が可能な武器とし、〈素手戦闘〉で扱う。アクシデント値は99、限界205とする。デッドリーブレードを準備した腕には他に何も持つことはできない。

アスカ技研
バイオファー

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:4　**SUV**:－
隠匿:－　**価格**:$3000
解説:皮膚全体、または一部を動物のような毛皮に変えるバイオ系ウェア。特に装甲としての効果はないが、非常にふわふわすべすべとしてさわり心地がいい。相手に直に触らせての〈交渉〉にSR2の修正。

カーマイクル・バイオテック
レプタルスキン

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:6　**SUV**:－
隠匿:－　**価格**:$5000
解説:皮膚を、は虫類のような固い鱗に変える生体サイバー。全身の〈物〉〈熱〉に対するアーマー値を+10する。
　注文時に亀の甲羅や昆虫の外殻状のデザインにすることもできる。費用はかからない。

バイオジェネシス
バイオアクセサリ

種別:インプラント(B)
タイミング:常時
部位:全身
IS:－　**IP**:3　**SUV**:－
隠匿:－　**価格**:$1000
解説:外見を変更するだけで特にデータ的な変化のない生体サイバー全般。猫などの耳や尻尾、獣の鼻やヒゲ、発光器官、肉球、カラフルな体色や入れ墨など、好みのものを注文できる。

バイオジェネシス
ネイバー

【STR】20　【REF】+10
【PER】+10【SUV】J
MV:6
IS:70　**隠匿**:1/8
価格:$100000
ブレインストール:なし
解説:バイオテクノロジーを駆使して造られた、生身とほとんど変わらないアーティフィシャル・ボディ。生体サイバーだがアーティフィシャル・ボディ専用を除くすべてのサイバーパーツをインストールすることができる。

バイオジェネシス
ビハインド・ザ・マスク0式

【STR】15【REF】±0
【PER】±0【SUV】H
MV:4
IS:30　**隠匿**:1/16
価格:$180000
ブレインストール:
メンタルスタビライザー
SLS／SLSスロット×4
ゴーストクローク
解説:バイオとナノテクによって、生身そのものに見える全身義体。20分かけて準備することで、身長を±10㎝、体重を±10㎏変化させられる。見かけ上の性別も変えられる。もちろん顔の造作や皮膚や髪の色も変化する。変装を行なうための〈隠匿〉にSR4を得る。

バイオジェネシス
ハウリングムーンβ

【STR】30　【REF】+20
【PER】+20【SUV】I
MV:10
IS:0 20　**隠匿**:1/8
価格:$250000
ブレインストール:
デッド・オア・アライブ／ロウライト・アンプ
ブラッドレイザー／リジェネレーターΣ
キャットサーカス／ハウンドドッグ
解説:ビハインド・ザ・マスクと同様の細胞変形システムを採用した、格闘用のバイオ系アーティフィシャル・ボディ。この義体は機動回避を行うことができる。
　平常時は普通の人間と変わらない外観をしているが、必要に応じて直立した狼、いわゆる人狼の姿に変身することができる。戦闘中に変身する場合は、マイナーアクションを消費する。元に戻る場合も同じ。
　変身中は以下の効果を得る。

・戦闘能力強化
〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈※特殊武器〉にSR2のロール修正を受ける。

・スキルの制限
　変身時に脳内物質を放出するため、変身中はカテゴリ:コンピュータ、カテゴリ:サイオニクスに属するスキルは使用できない。

・ダメージ増加
　すべての格闘攻撃の火力が+20される。ただし、コンバットシェル搭乗時は適用されない。

・かみつき攻撃
　牙を「火力:〈貫〉30+【STR】　アクシデント:99、限界205」の武器として使用できる。この効果は、ダメージ増加による火力ボーナスをすでに含んでいる。技能は〈素手戦闘〉を使用する。

・視野拡大
　IRビジョン(装備した場合)、ロウライト・アンプの有効距離が1000mになる。

・超高速再生
　リジェネレーターΣの効果を1シーンに何度でも使用できるようになる。さらに、再生時に1ランクではなく2ランクの負傷が回復する。

・強化毛皮
　毛皮によって、〈物〉〈熱〉に対しての装甲値を+60できる。この効果はアーマーと重複する。ただし、オートプロテクターは着用できない。着用中に変身した場合、プロテクターがついてこれないため、変身による恩恵を受けられなくなる。


鉄甲人
ハウリングムーン
キュクロプスγⅣ
エンジェルアイ

メカニック

メカニック、それは人類が車輪を発明して以来、文明とは切っても切れない存在だ。特にあらゆる武装と装甲を満載し、さまざま用途に使うことができるMADメカニックは、ハンターにとって永遠の友と言えるだろう。

MAD規格
Modulated Assemble Device（組替汎用機器）。2050年代にM=フレゴーによって開発され、彼の作り出した巨大企業ワイズ・インターナショナルが世界を席巻する原動力となった。
パーツの組み替えによって誰でもどこでも換装ができるMAD規格は、カタストロフで混乱する世界で爆発的な需要を産み、ほぼすべての機械メーカーがMAD規格を全面的に、あるいは一部採用している。

サイバーリンクシステム
かつてはスペースの問題で搭載できなかったコンバットシェル、かつては搭乗者の身体安全に不安があったため使用できなかった戦闘バイクなどにもサイバーリンクは採用されている。

市販メカニックの購入
キャラクター作成時に購入する場合にハンタークラスによる購入特典を受ける場合、セット価格が半額になるものとする。つまり、搭載されたあらゆるオプションもフレーム同様半額になるのだ。

メカニック・オーダーの費用
工賃や手間賃は部品価格に含まれているものとする。

偉大なる旅人の友

気軽な足としてのオートバイから、大地を蹂躙する重戦車まで、メカニックはハンターには欠かせないアイテムだ。広義にはあらゆる機械、サイバーウェアからスペースコロニーまでがメカニックと呼べるが、ここではバイクや車に代表される乗り物をメカニックと総称する。

これらのメカニックのほとんどは、MAD規格(*)と呼ばれる規格で統合されており、パーツの互換性が完全に保証されている。

メカニックの操縦はサイバーリンクシステムと呼ばれるシステムで行なわれる。補助電脳とメカニックをケーブルで接続し、ハンドルやレバーのアシストにするものだ。かつては仮死状態になっていたが、現在は肉体の意識を残しつつ、リンクを行なえるようになっている。

メカニック・アビリティ

基本的に市販されているメカニックには、用途に適した装甲や兵装が取り付けられている。これをセット購入と呼ぶ。

それぞれのデータは以下の通り。なお、記載がないものはP078の共通項目に従うものとする。

①サイズ
車体そのもののサイズ。なお、生身の人間のサイズは0であるものとする。

②機動性
機体の相対的な機動性をあらわす。

③REF
機動力。メカニック搭乗時はメカニックのREFを基準に行動順を決定する。

④STR
コンバットシェルにのみ存在するパラメータ。コンバットシェル搭乗時はこちらのSTRを使用する。

⑤MV
移動速度をあらわす。なお、【MV】×1.2が最高時速（km）の目安となる。

⑥ACL
加速力。チェイスにのみ使用する。

⑦BRK
減速力。チェイスにのみ使用する。

⑧TP（兵装）
兵装をどれだけ積み込めるかの数値。カッコがある場合、カッコが最大値、カッコがつけられていないものが、セットによって消費された現在値である。

⑨TP（貨物）
貨物や乗客をどれだけ乗せられるかをあらわす数値。貨物および乗客（シートに固定されていない乗客は一律でENC50として扱う）のENCが、この数値以内でなければならない。

⑩乗員
シートが用意されている正規の乗員数。ただし、乗員数に☆印がある場合、シートを増減することはできない。

⑪SUV
メカニック本体の【SUV】をあらわす。

⑫電子SUV
メカニック本体の【電子SUV】をあらわす。

⑬装甲
セット購入時の装甲の厚さをあらわす。カッコ内は装甲材の種類をあらわす。
［前側面］［上面］とある場合、装甲を取り付ける部位が複数あることをあらわす。［前側面］は［飛

行状態］以外の敵からの攻撃に対して、［上面］は飛行状態の敵からの攻撃に対して適用される装甲である。部位ごとに別種の装甲を取り付けてもよい。

⑭DC

ダメージカバー。車体の強靱さをあらわす。属性にかかわらず、~~電子攻撃をのぞく~~あらゆる攻撃に対してこの数字をアーマー値として適用できる。

⑮パワープラント

搭載されているエンジンの種類。

パワープラント名の後にはパワープラントの【SUV】が( )で記述される。

⑯ドライブ

移動に使用するパーツ、すなわちタイヤやホバーファン、クロウラーなど。

ドライブ名の後にはドライブのSUVが( )で記述される。

⑰価格

ドル表示の価格。カッコ内はセット購入でない場合の本体価格をあらわす。

⑱ハードポイント

コンバットシェル固有の数値で、兵装をどこにどれだけ取り付けられるかが決定される。

⑲兵装

セット購入時に装備されている兵装をあらわす。( )内は取り付け方法をあらわす。

⑳装備

セット購入時に装備されている装備をあらわす。( )内は取り付けられているパーツをあらわす。

メカニック・オーダー

基本的にはセット購入したメカニックは、それだけで自由に乗り回すことができるし、自衛用に十分な火器も装備されていることがほとんどだ。

だが、それに満足しないキャラクターは、パーツショップに依頼するか、あるいは自分で組み立てることによって、自分が望むメカニックをくみ上げることが出来る。これをメカニック・オーダーと呼ぶ。

なお、セット購入されたメカニックも同じルールで作られているため、一部のデータの解説は本項で行っている。かならず一度は目を通しておいてもらいたい。セット購入したメカニックを改造する場合も、同じ手順で行うことができる。

購入した本体には、標準フレーム、標準パワープラント、標準ドライブがすでに組み込まれているものとする。

フレーム

メカニックの素体となるフレームをまずは選択する。基本的なデータ、すなわち【REF】、【STR】、【MV】、【ACL】、【BRK】、TP、装甲の位置、プラントとドライブの【SUV】、ハードポイントは購入した本体によって決定される。

購入した本体の標準フレームを使用してもいいし、P147の追加フレームと換装(*)してもよい。

フレームの組み込みはENCを消費しない。設定されたENCは、フレームを持ち運ぶことを想定して設定されているものである。

パワープラント

いわゆるエンジンである。購入した本体に付属しているのは、水素エンジン(p148)または専用パワープラントである。専用と書かれている、もしくはパワープラントについて記載のない機体のパワープラントは換装できない。

水素エンジンは電気プラント、もしくはその他のチューンナップしたプラントと取り替えられる(*)。この時、メカニックのサイズと同じプラントでなければ換装はできない。

プラントの組み込みはENCを消費しない。設定されたENCは、プラントを持ち歩く場合を想定して設定されたものである。

ドライブ

タイヤや無限軌道、もしくはホバーノズルなどの実際に移動に際して使用されるパーツである。車体ごとにタイヤならばV1～V3、ホバーならばH1～H3のサイズが設定されており、同じサイズのドライブしか使うことはできない。

購入時にこれらのドライブを持つメカニック(専用ドライブでないメカニック)にはオフロードタイヤもしくはホバーノズルが装備されている。

ドライブを換装(*)した場合、［修正］に書かれた効果を受けることができる。これらの数値は、パワープラントとフレームによる修正と重複する。

ドライブの組み込みはENCを消費しない。設定したENCは、ドライブを持ち歩く場合を想定して設定されたものである。

兵装の取り付け

メカニックに取り付けられる兵装はⅢ類またはⅣ類に限定される。取り付け方にはいくつかの種類があるが、どの方法で取り付けても、直接操作できるし、あるいは操縦席などから遠隔操作で射撃することもできる。

フレームの換装

6時間の作業を行えば、フレームを交換することができる。その場合、本体のダメージを3ランク回復させるか、KLダメージをMOまで回復させるか選ぶことができる。

プラントの換装

(メカニックのサイズ×0.5)時間の作業を行えば、パワープラントを交換することができる。その場合、パワープラントのダメージは完全に修復される。

TPの変化

プラントなどの装備の効果によってTPが増減する場合、兵装・貨物TP両方が増加する。また、減少する場合、下限値は0である。元々0のTPは変化しない。

ドライブの換装

(メカニックのサイズ×10)分の作業を行えば、ドライブを交換することができる。その場合、ドライブのダメージは完全に修復される。

兵装の取り付け

個人が持って乗り込む、などは想定していない。

武器オプションを取り付ける場合、部品のENCを計算してから組み込む。

費用
取り付けに費用が必要な場合、取り付け部品のための代金も含まれているものとする。余分に費用が掛らない取り付け方法の場合は部品代はサービスである。

取り付けた火器を外す
外すだけならほとんど手間はない。もちろん、外した火器を他のメカニックに取り付けたり、別の取り付け方法で取り付け直すこともできる。

ハンギング
戦闘機の翼にミサイルがくくりつけられているようなイメージである。ミサイルのように、使い捨てで射出後に誘導できる兵器の場合、ハンギングは有効な設置方法となる。

プロップ
カメラの三脚のようなイメージである。設置されるのはカメラではなく、主に重火器だが。

ガンポート
戦車の副砲を想像して欲しい。

ターレット
戦車や戦艦の主砲を想像してほしい。防御力も高く、視界も良好に保てる理想的な取り付け方法である。もちろん、その分、重量も費用も必要になる。

取り付けた兵装は、TP(兵装)を消費する。TPが0未満になるような取り付けは行なえない。

メカニックに兵装を取り付ける場合、方法によっては余計にENCと費用(*)が必要となる。このENCもTP(兵装)を消費する。取り付け時には以下の取り付け方法からひとつを選択すること。また、取り付け方法のいくつかでは、対地と対空を選択する必要がある。対地で設置した場合は、飛行状態の相手には攻撃できない。逆に対空で設置した場合は、飛行状態の相手しか攻撃できない。

▼ハンギング(*)
メカニックのボディに直接火器をくくりつける搭載方法。ENC、費用ともに余分にはかからない。

取り付け時に、対地、対空を選択すること。さらに、あらゆる武器オプションおよび設置されたメカニックの装甲の効果を受けられない。

▼プロップ(*)
メカニックのボディに支柱をつけ、その上に火器を取り付ける方法。取り付ける火器のENCは30以下でなければならない。追加の費用は掛らないが、武器本体と同じだけのENCを持つ取り付け部品が必要になる。

設置されたメカニックの装甲の効果は受けられない。

▼ガンポート(*)
火器をメカニック内部に設置し、銃身あるいは銃口のための穴と射手が敵を視認するためののぞき穴をつける設置方法。Ⅲ類火器で、サイズ2以上のメカニックにのみ設定可能。ENC、費用ともに余分にはかからない。

取り付け時に対地、対空を選択すること。

▼バインド
がっちりとボディに設置固定する方法。武器本体と同じだけのENCを持つ取り付け部品と武器本体価格×0.5$の取り付け費用が必要となる。

設置されたメカニックの装甲の効果は受けられない。

▼ターレット(*)
旋回砲塔を設置する方法。武器本体と同じだけのENCを持つ取り付け部品と武器本体価格に等しい取り付け費用が必要になる。

▼固定ハウジング
火器をメカニック内部に収納できるようにする取り付け方法。武器本体×2だけのENCを持つ取り付け部品と武器本体価格×2$の費用がかかる。

取り付け時に対地、対空を選ばねばならない。火器の出し入れにはマイナーアクションが必要になる。

▼旋回ハウジング
ハウジングでなおかつ火器が旋回できるようにする取り付け方法。武器本体×3だけのENCを持つ取り付け部品と武器本体価格×2$の費用がかかる。

装甲

装甲(P146)の価格はすべてA10あたりのものである。装甲は一種類のものしかひとつの部位には装備できず、限界厚までしか重ねることができない。

また、[上面]の装甲はいかなる場合でも、限界厚がA200となる。これは構造上の限界だ。

アクセサリ

メカニックに装備する兵装・装甲以外の装備をアクセサリと総称する。これらはすべて、メカニックに装備し取り付けない限り効果を発揮しない。

アクセサリ(P151)には四種類が存在する。

▼アクセサリ(兵装)
兵装と見なされるアクセサリ。主に戦闘をサポートする。

▼アクセサリ(HP可)
後述するハードポイントに取り付けることができるアクセサリ。コンバットシェルはこの手段でしかアクセサリを装備できない。

コンバットシェル以外のメカニックは、この装備を兵装TPを使って取り付けられる。

▼アクセサリ(貨物)
貨物と見なされるアクセサリ。

▼アクセサリ(牽引)
特例としてTPを消費しないアクセサリ。(牽引)は一種類しか装備できない。

座席の追加

乗員欄に☆マークのないメカニックは、貨物TPの上限を50減らすごとに、座席ひとつを追加することができる。これには$500かかる。

また、同様に☆マークのないメカニックは座席を取り外すことができる。この場合、貨物TPが+50される。なお、乗員数が1以下のメカニックは作成できない。

メカニックの完成

これらの過程を経て、メカニックは完成する。あとは愛称でもつけてやるといいだろう。

コンバットシェル

人間が“着る”戦闘ポッドであるコンバットシェルは、パワードスーツから発展した人型戦闘兵器である。決して万能のメカニックではないが、扱いやすく機動兵器としては安価であることから、ハンターには広く普及している。

コンバットシェルには以下の特殊な要素が存在する。

▼手持ち火器

コンバットシェルには着用者の動きをトレースする手が備えられている。そのため、人間同様に手持ち火器を運用できる。具体的には、Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類、Ⅴ類、Ⅵ類、Ⅷ類の装備のうちで、ENC8以上で手持ちのものを使用できる。特にⅧ類はコンバットシェル専用の武器である。

ペナルティなしに腕に所持できるENCは、両腕で合計STRまでに等しい。

この二倍までのENCを持った場合、MVが二分の一になり、突破力が－10される。

手に持った武器は、TPを消費しない。

▼格闘

コンバットシェルは着用者の動きをトレースして格闘を行なえる。同様に格闘回避を行なえる。ただし、格闘回避と機動回避は同時には行なえない。

なお、コンバットシェルがその“素手”で殴りつけた場合は、人間と同じように素手のデータ(P093)を使用すること。

▼兵装

コンバットシェルは兵装TPを使って兵器・アクセサリを取り付けられない。装甲は通常どおり取り付けること。

▼ザック

ザックとはコンバットシェルが背負っているバックパックである。このザックを用途に合わせて換装することで、コンバットシェルはさまざまな活動を行なえる。ザックは兵装TPを消費して取り付ける。

ザックはセットアッププロセスに使用および使用の終了を宣言できる。

ザックには以下の数値が設定されている。

①燃料

ブースター用燃料(P107)のジェリカン何本で燃料が満タンになるかをあらわしている。移動中に燃料が切れた場合、安全装置が機能して、安全に着陸・停止する。

②機動性

ザック使用中の機動性をあらわす。

③REF修正

ザック使用中の【REF】。元値にREF修正を加えたものが使用中の【REF】となる。

④MV修正

ザック使用中の【MV】。元値にMV修正を加えたものが使用中の【MV】となる。

⑤ACL修正

ザック使用中の【ACL】。元値にACL修正を加えたものが使用中の【ACL】となる。

⑥BRK修正

ザック使用中の【BRK】。元値にBRK修正を加えたものが使用中の【BRK】となる。

⑦SUV

ザックのSUVである。破壊された場合、移動を含むあらゆるザックの機能は使えなくなる。

▼ハードポイント

ハードポイントにはⅢ類、Ⅳ類の火器および、Ⅷ類火器のうちで(HP)と書かれたもの、電子戦装備及びハードポイント用のオプションを取り付けることができる。

取り付けられるのは、ハードポイントごとにカッコ内で指定されたENCまでに限られる。基本的にひとつのハードポイントにはひとつの装備しか取り付けられないが、武器オプションはこれに含まない。

兵器を取り付ける場合、追加のENCなどは必要ない。ハードポイントの指定ENCが、兵器本体と武器オプションのものを下回っていなければよい。

ハードポイントに取り付けた兵器は装甲の効果を受けられず、目標が[飛行状態]にあるかないかに関わらず攻撃できる。

ハードポイントに取り付けた装備は、TPに影響しない。

▼ドライブ

コンバットシェルのドライブは脚である。ドライブへの損傷は脚移動のみに影響し、ザック移動には影響しない。

コンバットシェルのドライブの修理には、本体の修理と同じ手順と費用が必要である。

▼マニューバーカード

コンバットシェルの操作をサポートするためのカードメモリである。俗称は“フロッピー”。1枚だけ装備することができ、マイナーアクションで差し替えられる。

▼コンバットシェル使用時の制限

コンバットシェルの内部はきわめて狭い。そのため、コンバットシェルの搭乗時にはセンサースーツ以外の防具は着用できず、他の身の回り品も持ち込めない。

アーティフィシャル・ボディとCS

厳密には、ボディごとに細かいコクピットの調整が必要となる。ただし、それは誰でも同じことなのでゲーム的には取り扱わない。

セット販売について

セット販売で付属してきた武器やオプションを売却することもできる。この場合、定価の30%程度で引き取ってもらえる。

セット販売で購入する時に、フレームやタイヤ、エンジンをカスタマイズして購入することができない。それらのパーツは別途にオーダーする必要がある。このため、セット販売はカリカリにチューンしたいフリークにはやや適さない面がある。

だが、セット販売の場合、ランドブラスターの購入特典が付属のオプションにも及ぶというメリットがある。よく考えてセット購入か、フレーム単位でのメカニック・オーダーかを選ぶとよいだろう。

もちろん、キャラクター作成時にセット販売で購入したメカニックを改造してもよい。

強行積載・過積載とアクセサリ
もちろん、単なる荷物としてアクセサリを無理矢理積み込むことはできる。ただし、その機能は利用できない。

重コンバットシェル、可変型コンバットシェルはこの限りではない。また、アーティフィシャル・ボディであっても特記がない限りは、コンバットシェルを使用できる。

▼AIIFについて

アクトポッドにはサイバーリンクを発展させた秘匿技術であるAIIFが搭載されており、イメージファイトの技術をそのまま戦闘にフィードバックできる。

具体的には、操縦者は〈コンバットシェル〉の代わりに〈ソフトウェア〉を、各種ウェポンスキルの代わりに〈イメージファイト〉を使って判定できるものとする。

電脳を装備していないキャラクターはアクトポッドを動かすことはできない。

貨物について

メカニックに積んでいる予備弾薬や一般アイテム、装備していないアイテムなどは貨物と見なされる。貨物は貨物TPを消費する。

乗客席の乗員はその所持品を含めて貨物TPには計算しない。

▼人間を貨物として積み込む

バギーの荷台や戦車のターレット上など、本来乗員が乗るべきでないところに乗員が無理に乗ったり、あるいはふたりがけのシートに三人詰め込む、などのムチャをする場合もあるだろう。

そうした乗員外の乗客は、ENC50の貨物として扱う。こうした乗客も、下記の強行積載、過積載の対象にすることができる。

▼強行積載

貨物TPが0であるメカニック（たとえばコンバットシェルなど）に、ロープなどをかけて無理矢理貨物を積み込むことを強行積載と呼ぶ。アクセサリはこの方法で装備できない。

強行積載できる量は、サイズ×50ENCまでである。強行積載中はACL、BRK、MVが半減し、機動回避にSR1/2の修正が与えられる。

▼過積載

貨物TP以上の荷物を積み込まねばならない場合もあるだろう。最大で貨物TPの1.5倍までの貨物をメカニックは積み込むことができる。これを過積載と呼ぶ。アクセサリはこの方法で装備できない。

過積載中のメカニックは、ACL、BRK、MVが半減し、機動回避にSR1/2の修正が与えられる。

開放状態

メカニックの乗員が外部に露出しているかどうかは、メカニックの種類によって決定される。これを開放状態といい、以下の三種類がある。

▼オープンタイプ

バイクやホバークラフトのように、完全に搭乗者が外部に露出しているモデル。乗員は命中を受けた場合、装甲の効果を受けられない。ただし、乗員は自由に装備している火器で攻撃を行うことができる。

▼セミオープンタイプ

バギーやワゴンのように、窓やドアなど簡単に開閉できる装置で出入りができるモデル。乗員はマイナーアクションを使って身を乗り出すことができる。身を乗り出した乗員は、装備している火器で攻撃を行うことができる。ただし、身を乗り出している間は、装甲の効果を受けられない。車内に戻るには、マイナーアクションが必要である。

▼クローズタイプ

戦車や装甲車のように、ハッチや装甲ドアを通してしか出入りできないモデル。乗員はメジャーアクションを使って身を乗り出すことができる。身を乗り出した乗員は、装備している火器で攻撃を行うことができる。装甲の効果は、身を乗り出していても有効である。

車内に戻るには、メジャーアクションが必要である。

兵装と貨物へのダメージ

細部命中表の結果によっては兵装・貨物にダメージが与えられる場合がある。この時、以下の優先順位でダメージが与えられるものとする。

①搭載メカニック（複数ある場合はサイズの大きいもの）
②種別がアクセサリ（牽引）であるアクセサリ、もしくは牽引専用のメカニック
③兵装および貨物の中でもっともENCが大きいもの

条件に該当する装備が複数ある場合は、運転者がどの装備にダメージが与えられるかを決定できる。

搭載メカニックに命中した場合、その装甲は有効だが、搭載メカニック自体は一切のリアクションは行なえない。搭載メカニックへの命中はかならず本体への命中として扱う。

バイク

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:オープンタイプ
機動回避:可能

もっとも手軽なメカニック。いわゆるバイクであるオートバイのほかに、一輪のモノ、三輪のトライク、ホバーで駆動するホバイクがこのカテゴリーに含まれる。基本的に手軽な足として、あるいは偵察用として運用されるが、対戦車ミサイルやレーザーなどの軽くて火力の高い武器を搭載し、機動兵器として運用されている例もある。

バイクはたとえスタンドアローンであっても機動回避を行なえる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6~7	ドライブ
8	兵装・貨物
9~0	乗員

コンダ
AM1000“サラマンダー”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】17　【STR】−
MV:80　**ACL**:15　**BRK**:20
TP:10(90)/30　**乗員**:2☆
SUV:H　**電子SUV**:Q
装甲:A30(ファインステンレス)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(F)
ドライブ:V1型標準(D)
価格:$8450($4000)
兵装:LMG32(ハンギング・対地)
装備:CSD
解説:バイクメーカーの老舗、コンダ社のロングセラー戦闘バイク。もともとはスポーツ用に開発されたマシンで、トータルバランスに優れている。価格的にも入手しやすいため、発売から20年以上経過した今でも、多くのハンターが愛用している。

オンロードモデルは“シルフィード”と呼ばれ、こちらも息が長い民生モデルとして知られている(タイヤがオンロードタイヤ(P149)である以外は、データは同じ)。

カワサカ
AB400M“クラッカー”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】20　【STR】−
MV:70　**ACL**:20　**BRK**:20
TP:17(50)/30　**乗員**:1☆
SUV:E　**電子SUV**:Q
装甲:A10(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(E)
ドライブ:V1型標準(D)
価格:$8000($2000)
兵装:ATMランチャー“エピメテウス”(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:DMW社で基礎設計がなされたが、20数年前に起きたカワサカの買収騒動のドサクサで、カワサカが制作販売を行ったといういわくつきのモノバイクである。ただし、当時の設計図より低コスト重視でリファインされているため、面影はほとんどない。

とにかく安いのが売りで、駆け出しのハンターなどが購入することが多い。

サクソン
GT1200T“ディンゴ”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】15　【STR】−
MV:60　**ACL**:10　**BRK**:15
TP:25(120)/80　**乗員**:2☆
SUV:J　**電子SUV**:S
装甲:A50(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V1型標準(F)
価格:$15600($6000)
兵装:L86ライトマシンガン(ハンギング・対地)、M2“ATライフル”(プロップ、光学センサつき)
装備:なし
解説:戦闘に、軽い貨物の運搬と、さまざまな用途に使用できることで人気の高いトライク。貨物として(つまり居住性を無視すれば)、リアシートとは別に人間ひとりを乗せることもできる。

このような用途の広さから、ハンター、特にハスラーからの人気が高い。

アーレイ=ダビットソン
FLC80“クラシック170”

サイズ:1　**機動性**:A
【REF】10　【STR】−
MV:70　**ACL**:10　**BRK**:15
TP:250/30　**乗員**:2☆
SUV:M　**電子SUV**:R
装甲:A90(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(G)
ドライブ:V1型標準(D)
価格:$32000($15000)
兵装:203㎜ロケットポッド(ハンギング・対地)×2、FN−HMG(ハンギング・対地)
装備:なし
解説:アメリカンバイクの老舗、アーレイ社が2170年を記念して発売した最新型バイク。大柄な戦闘サイボーグでも支えられる広いシートと、トライク以上の強大なペイロードを持つ。独特の設計を持つ大出力エンジンのサウンドと振動には熱烈なシンパが多い。

ギラーロッシュ
HBⅡ“ベルマニャックⅡ”

サイズ:1　機動性:A
【REF】19　【STR】−
MV:140　**ACL**:25　**BRK**:25
TP:3(55)/30　**乗員**:1☆
SUV:E　**電子SUV**:R
装甲:A30(FRPアルミ)[全面一律]
DC:0
パワープラント:水素エンジン(E)
ドライブ:H1型標準(E)
価格:$50200($34000)
兵装:7.62㎜ミニガン(ハンギング・対地)
装備:スーパージャイロ
解説:バイク型のホバーメカニック(ホバイク)。バイクの車輪に変わって、二基のホバーエンジンが取り付けられ、推進用ジェットで移動する半浮遊マシンである。水上も走行でき速度も高いが、積載量に問題があることやフレームの脆弱さから、普及は伸び悩んでいる。

ワゴン

スキル：(ドライビング)
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

　四輪のワゴン車を装甲し、簡易な前線指揮車として運用できるようにしたもの。野戦ワゴンとも呼ばれる。武装を外せば街乗りに、簡単な貨物の輸送に、野営にとマルチに活躍できることから、ハンターチームはワゴンから、と言われることも多い。なにより居住性が高いことが最大の売りだ。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

シトロアン FV-04Kbis "ファイティング・アミーゴ"

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】7　【STR】－
MV：45　**ACL**：0　**BRK**：10
TP：10（250）/200（300）　**乗員**：6
SUV：N　**電子SUV**：R
装甲：A90（ファインステンレス）［前側面］
A10（ファインステンレス）［上面］
DC：30
パワープラント：水素エンジン（F）
ドライブ：V2型標準（I）
価格：$27200（$14000）
兵装：FN－HMG（プロップ）
装備：簡易トイレ
解説：一般車両として有名なワゴン車"アミーゴ"をベースに強化された野戦ワゴン。
　貨物TPとは別に、標準型コンバットシェルもしくはアクトポッド一台をつり下げられるフックがついてくる。この点がハンターチームに人気。ただし、つり下げた状態から発進はできない。

コングオート V8V"オールドグランパ"

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】6　【STR】－
MV：50　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：15（350）/500　**乗員**：6
SUV：Q　**電子SUV**：R
装甲：A80（ハイ＝チョバム）［前側面］
A20（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：40
パワープラント：水素エンジン（H）
ドライブ：V2型標準（I）
価格：$63350（$18000）
兵装：ATMランチャー "エピメテウス"（プロップ）×2、D23"サイボーグライフルⅣ"（ガンポート・対地）
装備：チャフポッドL、CSD×2、自動給弾システム×3、リアクティブアーマー
解説：大型で扱いやすい、標準的な野戦ワゴン。戦闘面ではバギーや装甲車に劣る者の、扱いやすく長期の旅にも適していることから、移動基地として重宝がられる。

シェルキャリア

スキル：ドライビング
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

　コンバットシェルを輸送するために開発されたメカニック。コンバットシェルとそのわずかな弾薬の他にはほとんど搭載できず運用も困難なことから、忘れられつつある悲運のメカニック。ただし、何と言っても安いため、駆け出しのブロックバスターにとっては欠かせないアイテムでもある。搭載したコンバットシェル自体は貨物として扱う。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

ハマー MC20"カンガルーNEO"

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】4　【STR】－
MV：40　**ACL**：0　**BRK**：5
TP：0（100）/50　**乗員**：1☆
SUV：J　電子SUV：P
装甲：A50（ステンレス）［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（I）
ドライブ：V2型標準（G）
価格：$6000（$5000）
兵装：なし
装備：なし
解説：バイク型のメカニックにコンバットシェル搭載用のラックを取り付けた、もっとも標準的なシェルキャリア。貨物TPとは別に標準型コンバットシェル1機を搭載し、メンテナンスを行うことができる。多くのブロックバスター（コンバットシェル乗り）がこれをゆりかごにして戦場へと出て行く。

ザルツハイム SCL"マザーグース"

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】2　【STR】－
MV：25　**ACL**：0　**BRK**：0
TP：0（120）/50　**乗員**：2☆
SUV：M　**電子SUV**：Q
装甲：A60（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：10
パワープラント：水素エンジン（K）
ドライブ：専用キャタピラ（I）
価格：$13000（$7000）
兵装：なし
装備：なし
解説：TPとは別に標準型コンバットシェルを2機搭載できるハーフトラック型のシェルキャリア。可変型や重コンバットシェルなどは搭載できない。
　シェルキャリア機能を省いてハーフトラックとして再設計されたモデルもあり、そちらはコンバットシェルを搭載できないが、貨物TP200を持つ。価格は同じ。

バギー

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

四輪駆動車の総称である。偵察はもちろん、機関銃やロケットなどを積んでの戦闘、足を生かしての輸送任務と八面六臂の活躍を見せる駆け出しハンターの友である。スピードと装甲、火力が高いレベルでマッチしているバギーからスタートするのは悪い選択ではないだろう。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

ローテス
808MLC“カーン”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】12　【STR】－
MV：70　**ACL**：5　**BRK**：10
TP：10(350)/50　**乗員**：6☆
SUV：L　**電子SUV**：R
装甲：A120(ファイバニウム)[全面一律]
DC：20
パワープラント：水素エンジン(J)
ドライブ：V2型標準(J)
価格：$64500($22000)
兵装：203㎜ロケットポッド(プロップ)、7.62㎜ミニガン(プロップ)
装備：ECMポッドB、自動給弾システム×2(ロケットポッド、ミニガン)
解説：機敏なハンドリング性能と安定した走行性能が自慢の、6人乗り戦闘バギー。
　重火力を積み込んでの前線走行を想定しており、貨物スペースを極力潰し、兵装を設置できる空間を広げている。5人以上でチームを組む比較的大所帯のハンターチームならば、最適の足といえるだろう。また、最後部のシート1つを倒すことにより、貨物TP50を得ることもできる。このTPを使って兵装やオプションを搭載することはできない。

XAX
BU505-8“ライトニング”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】8　【STR】－
MV：50　**ACL**：10　**BRK**：15
TP：100(300)/120　**乗員**：4
SUV：N　**電子SUV**：Q
装甲：A90(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC：20
パワープラント：水素エンジン(H)
ドライブ：V2型標準(F)
価格：$25000($10000)
兵装：7.62㎜チェーンガン(ハンギング・対地)
装備：なし
解説：戦闘車両メーカーのXAX社が開発した、低価格戦闘バギー。発売当初からエンジンメーカーとの提携がうまくいっておらず、他にくらべて最高速度が低い。ただし積載量は悪くないため、駆け出しのランドブラスターが選択するモデルとしては、20年近く愛され続けている。

XAX
BU655“ブリザード”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】7　【STR】－
MV：75　**ACL**：10　**BRK**：15
TP：1(350)/100　**乗員**：4
SUV：M　**電子SUV**：P
装甲：A130(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC：10
パワープラント：水素エンジン(F)
ドライブ：V2型標準(K)
価格：$38500($20000)
兵装：LMG32(プロップ)、30㎜キャノンPAK40(バインド、光学センサつき)
装備：なし
解説：XAX社から発売された、6輪戦闘バギーの大ヒット作。6輪のため安定性が高いだけでなく、最高速度においても競合他社のほとんどを圧倒した。さらに接地面積が広く、砂漠や雪上での運用にも耐える。中堅ハンターを中心に爆発的な売れ行きを見せたこの傑作バギーは、発売から10年を越える現在でも売れ行きが衰えない。

GAZ
88A“ラタ”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】7　【STR】－
MV：45　**ACL**：0　**BRK**：5
TP：100(200)/60(80)　**乗員**：2
SUV：J　**電子SUV**：P
装甲：A50(ステンレス)[全面一律]
DC：10
パワープラント：水素エンジン(E)
ドライブ：V2型標準(E)
価格：$8200($5000)
兵装：なし
装備：オフロードタイヤ(V2)
解説：主に偵察用として使用される戦闘バギー。
　性能的に傑出した部分はなく、さりとて使い物にならないほど悪い品ではない。とにかく安いのが特徴で、乗り捨てることを考慮して購入するハンターも少なくない。積載量もそこそこあるため、民兵組織などが武装をほどこして使っている場合も多い。

GAZ
110B“サイア”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】9　【STR】－
MV：45　**ACL**：0　**BRK**：0
TP：7(300)/250　**乗員**：6☆
SUV：O　**電子SUV**：R
装甲：A120(ファイバニウム)[全面一律]
DC：30
パワープラント：水素エンジン(G)
ドライブ：V2型標準(G)
価格：$59000($20000)
兵装：ATMランチャー“エピメテウス”(ハンギング)、GAT/M134(プロップ、光学センサつき)
装備：なし
解説：6人乗りの大型バギー。主に発掘作業を行なうトレジャーハンターチーム向けに、長期の作戦活動を主眼として開発された。後部座席が半円形を描いて配置されており、フロントシートを回転させることで円形の即席会議室に変形させられるのが最大の特徴。

インセクター

スキル:〈ナビゲート、多脚兵器〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

多脚戦車とも呼ばれるメカニック。戦車の車体状の胴体に、昆虫を思わせる脚が装備されている。不整地踏破性の高さで知られており、根強いファンを持つ。
脚部にはダッシュローラーが装備されており、左が脚移動、右がローラーダッシュの数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。ローラーダッシュ中はスタンドアローンであっても機動回避が行なえる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7~9	ドライブ
0	乗員

MKV"ヴァルムビク"(ロマノフ)

サイズ:3 **機動性**:B
【REF】18/12 【STR】−
MV:10/40 **ACL**:0/5
BRK:0/5
TP:0(400)/50 **乗員**:1☆
SUV:N **電子SUV**:T
装甲:A150(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用歩行システム(M)
価格:$220000($60000)
兵装:30㎜レールガン(バインド)、7.62㎜ミニガン(ターレット)
装備:ECMポッドB、自動給弾システム×2
解説:一般的にインセクターは運用が難しいが、"ヴァルムビク"(と一連のシリーズ)は発売以来、熱狂的なファンを獲得し、魅了し続けている。ロマノフ社が支配企業として君臨できるのも、ひとえに"ヴァルムビク"のおかげである。"ヴァルムビク"はホビーマシンとしての需要も多く、大幅なモデルチェンジはこれからも行われないだろう。

HMV"シュトルムビク"(ロマノフ)

サイズ:3 **機動性**:B
【REF】16/10 【STR】−
MV:8/30 **ACL**:0/5
BRK:0/5
TP:9(480)/100 **乗員**:1☆
SUV:O **電子SUV**:T
装甲:A150(ファイバニウム)[全面一律]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用歩行システム(N)
価格:$191000($80000)
兵装:20㎜バルカン(バインド)、SAMランチャー"ヒュペリオン"×2(ハンギング・対空)、ATMランチャー"エピメテウス"×2(ハンギング・対地)
装備:自動給弾システム(20㎜バルカン)
解説:"ヴァルムビク"と同時期に発売されたマイナーバージョンである。6脚となり、より多くの兵装を搭載することが可能になっているのが特徴。
かつてはロマノフ地元の工場で生産された製品は質が悪いことで有名であった。しかし10年ほどまえに主生産工場をミレニアム東京に移してからは高品質で知られている。

ポケットタンク

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

戦車をギリギリまで小型化したようなフォルムを持つ、丸っこい戦闘メカ。意外に思われるかもしれないがコンバットシェルやガンドッグの機動性を追求したメカで、脚部をタイヤに変えた突撃型コンバットシェルの子孫である。不要な手足を廃し、装甲と火力とタイヤによる高機動だけを追求した結果としてタンク型になったメカなのだ。
ポケットタンクはスタンドアローンであっても機動回避を行なえる。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6・7	パワープラント
8・9	ドライブ
0	兵装・貨物

PT-64BV"タイガーボール"(巻菱重工)

サイズ:2 **機動性**:A
【REF】22 【STR】−
MV:80 **ACL**:20 **BRK**:20
TP:5(250)/50 **乗員**:2
SUV:O **電子SUV**:S
装甲:A100(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用ドライブ(J)
価格:$39000($16000)
兵装:7.62㎜チェーンガン(ターレット)
装備:自動給弾システム(7.62㎜チェーンガン)
解説:きわめて標準的なポケットタンク。小さなボディに高出力のエンジンを搭載し、バイクにも比肩する機動性と強力な砲、そして重装甲で敵を粉砕する。
"タイガーボール"は主にハンター向けに輸出されているモデルで、市街地での取り回しのよさから大好評を博している。

"冠軍牌(チャンピオン)七型"(北京電脳)

サイズ:2 **機動性**:A
【REF】16 【STR】−
MV:60 **ACL**:15 **BRK**:20
TP:0(300)/90 **乗員**:2
SUV:R **電子SUV**:S
装甲:A60(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:10
パワープラント:水素エンジン(H)
ドライブ:専用ドライブ(J)
価格:$39700($20000)
兵装:55㎜オートキャノン(ハンギング・対地)、L86ライトマシンガン(ガンポート)
装備:なし
解説:高い汎用性とバランスのよさで大ヒットした"冠軍牌"シリーズ最新型。不整地での踏破性の高さと装甲車に比肩する頑強さで人気が高い。

ホバータンク

スキル:〈ドライビング〉
タイプ:クローズタイプ
機動回避:可能

ホバーノズルとジェットエンジンで地表を滑るようにホバー走行し、重装甲と大火力で武装したホバータンクは戦場の女王だ。敵の攻撃を阻止するに十分な防御力、敵を確実に破壊できる火力、そして高速度と航続距離。ホバータンクはあらゆるシティとタウンの主戦力であり、それは当分変わることはないだろう。ホバータンクは水上を移動できるが、波には弱いので遠洋航海はできない。ホバータンクは1000mまでの暗視装備を標準装備している。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9·0	兵装·貨物

IMI
HT-JP“レーサー”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】12　【STR】–
MV:100　**ACL**:15　**BRK**:5
TP:95(440)/100　**乗員**:4
SUV:N　**電子SUV**:S
装甲:A150(チタンセラミック)[前側面]
A50(ハイ=チョバム)[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:H3型標準(H)
価格:$176000($40000)
兵装:30㎜キャノンPAK30(バインド)、ブローニングFN−HMG(ガンポート)
装備:自動給弾システム(30㎜キャノン)
解説:従来の普及型ホバータンクから見ても半額以下、という破格の値段で業界に衝撃を呼んだIMI社の軽ホバータンク。安かろう悪かろうではないか、という人々の疑念を尻目に、その軽快な速力を武器に投入された2161年のブリストル紛争で圧倒的な戦果を上げ、「兵器の真価を戦火をもって証明する」というIMIの社訓が正しいことをまたも世間に見せつけた。

JM
M-77B“ハバロフ”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】15　【STR】–
MV:60　**ACL**:10　**BRK**:10
TP:0(800)/100　**乗員**:4
SUV:Q　**電子SUV**:T
装甲:A200(ファイバニウム)[前側面]
A70(ファイバニウム)[上面]
DC:30
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:H3型標準(J)
価格:$638000($100000)
兵装:30㎜レールガン×2(ターレット)、7.62㎜チェーンガン(ターレット)、ADAM−0(バインド)
装備:フレアポッドS、ECMポッドA、チャフロケット、自動給弾システム×2(30㎜レールガン)
解説:貨物ペイロードを犠牲にし、長時間作戦を放棄することで重装甲と火力の両立をはかった迎撃型重装ホバータンク。おもに無人ホバータンクとして、メガ=シティの警備任務などに運用されていることが多い。横に幅広い車体から、愛称は“ハンバーガー”。

フォート
HT005“レミング”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】15　【STR】–
MV:90　**ACL**:15　**BRK**:10
TP:0(400)/300　**乗員**:4
SUV:S　**電子SUV**:S
装甲:A150(ファイバニウム)[前側面]
A60(ファイバニウム)[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:H3型標準(J)
価格:$521000($80000)
兵装:10㎜パルスレーザーPL7(ターレット)
装備:パッシブレーダーポッド、チャフポッドL
解説:20年以上もの間マイナーチェンジを繰り返しながら使用されている小型ホバータンクの傑作。高い機動性を持ち、偵察に強襲にとあらゆる用途に使用できる。特に貨物スペースの多さが長期作戦を行なうハンターに人気。

アストラダイン
HHC2“ウォーハンマー”

サイズ:3　**機動性**:B
【REF】5　【STR】–
MV:50　**ACL**:0　**BRK**:0
TP:31(1500)/500　**乗員**:6
SUV:T　**電子SUV**:U
装甲:A200(ファイバニウム)[前側面]
A40(ファイバニウム)[上面]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(K)
ドライブ:H3型標準(K)
価格:$661000($500000)
兵装:105㎜キャノンPAK35(ターレット)、LMG32(ブロップ)、90㎜ロケットポッド×2(ハンギング)
装備:自動給弾システム(105㎜キャノン)
解説:戦車並みのペイロードを実現すべくオーストラリアで開発された超重ホバータンク。積載量と引き替えに機動性は低く、“ホバータンクの敏捷性を持つ戦車”なのか“戦車のように鈍重なホバータンク”なのかは評価が分かれるところだ。

フォート
HT008“ジャービル”

サイズ:3　**機動性**:A
【REF】10　【STR】–
MV:65　**ACL**:5　**BRK**:15
TP:0(300)/550　**乗員**:4
SUV:Q　**電子SUV**:U
装甲:A100(ハイ=チョバム)[前側面]
A30(ハイ=チョバム)[上面]
DC:20
パワープラント:水素エンジン(J)
ドライブ:H3型標準(J)
価格:$225000($200000)
兵装:7.62㎜チェーンガン(ターレット)
装備:なし
解説:コンバットシェル機動部隊用に開発された輸送型ホバータンク。貨物とは別に標準型コンバットシェル一台を後部に格納できる。ホバータンクが走行中でもコンバットシェルはスクランブル発進可能。また、格納中に燃料を補給することもできる。戦闘単位としては高価なのが問題か。

戦車

スキル:ドライビング
タイプ:クローズタイプ
機動回避:不可

かつて陸戦の帝王だった戦車はその価格と機動性が現代戦に見合わないことから、どのメガ=シティでも古くさい二線級の兵器として扱われている。ただし、現代でもその防御力と火力は決して侮れる存在ではない。しかるべく投入された戦車は、絶大な破壊力を持ってその健在を示すことだろう。すべての戦車は水深10メートルまでの渡河が可能だ。

戦車は前側面に限って、あらゆる装甲をA400まで装備することができる。1000mまでの暗視装置を装備している。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7·8	ドライブ
9·0	兵装·貨物

T-86F“スパルタン”(カーン)

サイズ:4 **機動性**:C
【REF】4 【STR】—
MV:90 **ACL**:10 **BRK**:10
TP:61(2000)/500 **乗員**:4☆
SUV:T **電子SUV**:P
装甲:A200(ハイ=チョバム)[前側面]
A80(ハイ=チョバム)[上面]
DC:60
パワープラント:水素エンジン(P)
ドライブ:専用キャタピラ(N)
価格:$499650($100000)
兵装:120㎜キャノン(ターレット)、ブローニングFN−HMG(プロップ)、AGMランチャー(プロップ)×2
装備:CSD×3、フレアポッドL、チャフロケット、リアクティブアーマー(前側面、上下)、自動給弾システム(120㎜キャノン)
解説:中型戦車の代表とも言えるモデル。戦車としては可もなく不可もない性能を持っており、カタストロフ期には広く使われていた。現代では完全に旧式化し、投げ売り同然で中古市場に流れている。

T147WD4“ズヴェルボイ”(ポチョムキン)

サイズ:4 **機動性**:C
【REF】1 【STR】—
MV:70 **ACL**:35 **BRK**:35
TP:345(7000)/800 **乗員**:4☆
SUV:U **電子SUV**:S
装甲:A400(アストロナイト)[前側面]
A100(アストロナイト)[上面]
DC:100
パワープラント:水素エンジン(R)
ドライブ:専用キャタピラ(P)
価格:$1211000($700000)
兵装:155㎜キャノン(ターレット)、7.62㎜ミニガン(ターレット)
装備:自動給弾システム(155㎜キャノン)
解説:最高のグレードを持つ傑作戦車のひとつだった。だった、というのは基本設計がなされたがあまりに古く……具体的には70年以上前……なため、現代戦に対応できないのが明白になりつつあるからだ。それでもその絶大な火力と防御力には高い定評がある。

A10Q“KKKロワイヤル”(アドミラル)

サイズ:5 **機動性**:C
【REF】6 【STR】—
MV:90 **ACL**:10 **BRK**:10
TP:1995(10000)/300 **乗員**:5☆
SUV:Z **電子SUV**:W
装甲:A400(ファイバニウム)[前側面]
A200(ファイバニウム)[上面]
DC:90
パワープラント:水素エンジン(R)
ドライブ:専用キャタピラ(Q)
価格:$1599000($1000000)
兵装:300㎜キャノン(ターレット)、55㎜オートキャノン×2(ターレット)、7.62㎜チェーンガン×3(ターレット×2、プロップ)
装備:自動給弾システム(300㎜キャノン)
解説:20年前にデビューし、軍関係者やマニアに衝撃を与えた超重戦車。フットワークと対弾性能向上のため、キャタピラを前後に分割しているのが特徴。コンパクト版陸上戦艦と呼べるほどの火力と装甲を誇り、撃破される可能性はごくわずかとされている。

長期間の作戦に対応するため、独自の貨物ユニットを牽引できる。

KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニット(アドミラル)

サイズ:3 **機動性**:C
【REF】0 【STR】—
MV:0 **ACL**:0 **BRK**:0
TP:0(2000)/1000 **乗員**:0☆
SUV:R **電子SUV**:W
装甲:A400(アストロナイト)[全面一律]
DC:50
パワープラント:なし
ドライブ:—
価格:$0($0)
兵装:なし
装備:なし
解説:KKKロワイヤルに牽引される装甲ユニット。動力は戦車から供給される。攻撃時に本体とユニットのどちらに命中するかは、攻撃側が決定する。ユニットはマイナーアクションで切り離すことができる。

このメカニックの兵装TPは装甲以外には使用できない。

本体を購入した場合、装甲も含めて無料でメーカーから提供される。ただし壊してしまった場合、本体価格$100000として買い直さねばならない。

M15D2“ゴライアス”(アドミラル)

サイズ:4 **機動性**:C
【REF】7 【STR】—
MV:100 **ACL**:15 **BRK**:15
TP:10(2100)/400 **乗員**:4☆
SUV:V **電子SUV**:V
装甲:A400(ファイバニウム)[前側面]
A90(ファイバニウム)[上面]
DC:50
パワープラント:水素エンジン(Q)
ドライブ:専用キャタピラ(P)
価格:$950000($600000)
兵装:120㎜キャノン(ターレット、自動照準装置つき)、ブローニングFN−HMG(プロップ)
装備:自動給弾システム(120㎜キャノン)
解説:KKKロワイヤルの成功を受けてアドミラル社が開発した中戦車。KKKロワイヤル同様、キャタピラが前後分割されているため機動性が高いのが特徴である。特に快速で知られるエンジン周りは荒れ地に限っていえばほとんどのホバータンクをしのぐ速度をたたき出し、発表時は居並ぶアーミー関係者をどよめかせた。

装甲車

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

戦車ほど鈍重ではなく、しかしホバータンクよりはもっと重武装かしたい。そんなハンターチームや傭兵団に人気なのが装甲車である。安価な装甲戦力としてはもちろん、IFV（歩兵戦闘車）として、戦闘可能な輸送車両として運用するハンターチームも多い。
装甲車は1000mまでの暗視装置を装備している。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～5	本体
6	パワープラント
7･8	ドライブ
9･0	兵装・貨物

三木重工 AV60“ウォーライノ”

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】5　【STR】－
MV：60　**ACL**：0　**BRK**：10
TP：247（750）/600　**乗員**：8
SUV：S　**電子SUV**：S
装甲：A200（ファイバニウム）［前側面］
A20（ファイバニウム）［上面］
DC：50
パワープラント：水素エンジン（L）
ドライブ：専用タイヤ（L）
価格：$115000（$60000）
兵装：7.62㎜ミニガン（ターレット）
装備：ALPD、電動ウィンチ、自動給弾システム（7.62㎜ミニガン）
解説：大量の兵装、装甲、貨物を搭載（さらに乗員が8名）することのできる巨体が人気を呼んでいる装甲車。
　旧式化しているが、装甲や兵装を換装することで近代化改修し、現在でも使用しているアーミーや傭兵軍は多い。

DMW FV-104“シュプルフント”

サイズ：3　**機動性**：B
【REF】7　【STR】－
MV：60　**ACL**：5　**BRK**：10
TP：71（650）/500　**乗員**：6
SUV：R　**電子SUV**：R
装甲：A200（ハイ＝チョバム）［前側面］
A20（ハイ＝チョバム）［上面］
DC：40
パワープラント：水素エンジン（L）
ドライブ：専用タイヤ（L）
価格：$95000（$40000）
兵装：20㎜キャノン（バインド、光学センサ）、ATMランチャー“エピメテウス”×3（ハンギング・対地）
装備：ECMポッドA、自動給弾システム（20㎜キャノン）
解説：旧式化した装甲車。ただし、性能は水準レベルにとどまっているため、今でもバギーやバイクなどからクラスアップするハンターやタウンの防衛軍などには人気が高い。

ヘリ

スキル：〈ナビゲート／ヘリ〉
タイプ：セミオープンタイプ
機動回避：可能

回転翼によって飛行する航空機。2170年代では、軍隊の輸送手段として、エグゼクティブの足として、そして戦車の最大の敵として君臨している。機動性も高く、装甲も厚く、そしてなにより戦場にとどまり続けることができるヘリコプターは、現在においても戦場の王者なのだ。
　すべてのヘリは飛行状態とみなされる。ヘリはスタンドアローンでは操縦できない。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2～4	本体
5	パワープラント
6･7	ドライブ
8･9	兵装・貨物
0	乗員

ニコルソン GH-12“ラムセス”

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】26　【STR】－
MV：360　**ACL**：20　**BRK**：20
TP：35（500）/250　**乗員**：2☆
SUV：O　**電子SUV**：T
装甲：A150（チタンセラミック）［全面一律］
DC：50
パワープラント：専用（K）
ドライブ：専用（H）
価格：$575000（$300000）
兵装：7.62㎜ミニガン（旋回ハウジング）×2、ADAM－O（ハンギング・対地）×2、AAMランチャー“パンジャブ”×2（ハンギング・対空）
装備：レーダーポッド、チャフポッド/L×4
解説：機動性と速度を重視した攻撃ヘリ。ほとんどの対空火器をはじき返す重装甲と強靭なボディを備え、地形ギリギリを縫うようにして奇襲をかけることで瞬時にして機甲部隊を破壊する空の猟犬である。

ベル AH-199“バンパイア・バット”

サイズ：2　**機動性**：A
【REF】28　【STR】－
MV：120　**ACL**：10　**BRK**：20
TP：125（300）/20　**乗員**：1☆
SUV：L　**電子SUV**：Q
装甲：A100（チタン合金）［全面一律］
DC：20
パワープラント：専用（J）
ドライブ：専用（I）
価格：$265000（$200000）
兵装：7.62㎜ミニガン（ターレット）
装備：ECMポッドA、フレアポッドL
解説：主にエア・ポリスが使用している小型ヘリコプター。人間ひとりが乗るのにギリギリのスペースしかないがその分小回りがきくため、哨戒任務に重宝される。またその外見よりも防御力が高いため、生残性の高さから前線部隊には人気がある。

トレーラー

スキル：〈ドライビング〉
タイプ：セミクローズタイプ
機動回避：可能

正確には輸送用のカーゴと、それを牽引するトラックからなるユニットをトレーラーと呼ぶ。カーゴはトラックからコントロールされ、みずから自走することはできない。

カーゴは牽引オプションと見なされ、本体SUVのみを持つ。カーゴに積載された兵装は本体のそれと同様に見なす。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6	ドライブ
7~9	兵装・カーゴ
0	乗員

ワイズヨーロッパ TRH078“マイティワゴン”

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】2　【STR】－
MV：40　**ACL**：5　**BRK**：5
TP：100/0　**乗員**：2☆
SUV：0　**電子SUV**：R
装甲：A50(ステンレス)[全面一律]
DC：40
パワープラント：水素エンジン(I)
ドライブ：V2型標準(I)
価格：$51000($50000)
兵装：なし
装備：なし
解説：もともと汎用トラックだったものを、MAD規格に対応できるよう再設計したトラック。

もっとも貨物TPとは別に、カーゴ一台を牽引できる。標準的といえるトラックで、装甲能力より防御能力に重点を置いた作りになっているのが特徴である。これはもちろん、物騒な荒野をより安全に物資を輸送するためである。カーゴとともにチームで購入し、他のメカニックを輸送しているハンターも多い。

ワイズヨーロッパ C11“カーゴくん”

サイズ：4　**機動性**：B
【REF】0　【STR】－
MV：－　**ACL**：－　**BRK**：－
TP：200(500)/5000　**乗員**：0
SUV：P　**電子SUV**：R
装甲：A100(ハイ＝チョバム)[前側面]
A50(ハイ＝チョバム)[上面]
DC：70
パワープラント：なし
ドライブ：－
価格：$45000($30000)
兵装：なし
装備：なし
解説：カーゴ。かならずトラックに取り付けて使用しなければならない。

カーゴは各社から発売されているが、性能にはほとんど変化はない。そのなかでももっとも人気が高いのが、この“カーゴくん”である。移動基地として、大型貨物の運搬用として、ハンターの人気は高い。

VTOL

スキル：〈ナビゲート：エアクラフト〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

ティルトローター、もしくはベクタードノズルによって垂直離着陸を行なう航空機。カタストロフ後の世界では異常気象や磁気嵐のため、南米やアフリカ、オーストラリアなどの比較的気象が安定した地域以外では、航空機は大規模投入されていない。それでも、適切なタイミングで投入されたそれは圧倒的戦果をあげることができる。

すべてのVTOLは[飛行状態]とみなされる。VTOLはスタンドアローンでは操縦できない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

ワイズアメリカ V/FA-09J“ソロモンJ”

サイズ：3　**機動性**：A
【REF】30　【STR】－
MV：500　**ACL**：30　**BRK**：30
TP：0(400)/100　**乗員**：1☆
SUV：P　**電子SUV**：T
装甲：A100(チタン合金)[全面一律]
DC：30
パワープラント：専用(L)
ドライブ：専用(P)
価格：$1315000($800000)
兵装：10㎜レーザーバルカン(バインド)、“ベリアル”AGM×4(ハンギング・対地)
装備：レーダーポッド
解説：垂直離着陸(VTOL)戦闘攻撃機。ステルス性の高そうなデルタ翼をしているが、スポンサーを安心させるための外見だけで性能は凡庸。速度や火力については秀でたところがあるわけではないが整備が容易で比較的安価なため、航空戦力を必要とする傭兵やタウンに人気。

ワイズアメリカ OPⅢ“オスプレイⅢ”

サイズ：4　**機動性**：A
【REF】12　【STR】－
MV：300　**ACL**：25　**BRK**：25
TP：0(1000)/1100　**乗員**：10
SUV：N　**電子SUV**：T
装甲：A150(チタン合金)[全面一律]
DC：60
パワープラント：専用(M)
ドライブ：専用(K)
価格：$2950000($1500000)
兵装：ガン・ランチャー GNLⅢ(ターレット)、30㎜ビームキャノン(バインド)×2、20㎜バルカン(ターレット)×2
装備：チャフポッドL、フレアポッドL×2
解説：レシプロエンジンを上昇／推進に切り替えることで垂直離着陸を行うティルト＝ローター機。レシプロエンジンは異常気象の影響を受けづらいため多用される。本機は主にその絶大なペイロードを生かして、対地支援や強襲空挺降下に用いられている。

ボート

スキル：[illegible]・ボート
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

水上を移動する船舶の総称がボートである。簡単なジェットスキーから、遠洋航海用のクルーザーまで、水上メカニックの種類はさまざまだ。海洋で活動するランドブラスターをマリンブラスターと呼ぶことがあるほど、水上メカニックの需要は人類が始まって以来絶えたことはない。

命中部位表	
1	本体(クリティカル)
2〜7	本体
8	パワープラント
9	ドライブ
0	兵装・貨物

JS8000“ウンディーネ”

コンダ

サイズ：1　**機動性**：A
【REF】17　【STR】−
MV：70　**ACL**：15　**BRK**：15
TP：8(60)/0　**乗員**：1☆
SUV：I　**電子SUV**：O
装甲：A20(ステンレス)[全面一律]
DC：0
パワープラント：水素エンジン(F)
ドライブ：専用(G)
価格：$45000($5000)
兵装：LMG32(ハンギング・対地)
装備：なし
解説：一般に使われているジェットスキーを、MADメカニックにすることで戦闘用にリファインしたもの。機動性を生かして敵船に乗り移るために使用されることが多い。このボートは、特例として装甲が全面一律となる。また、バイク用のエンジンが使用できる。このメカニックはオープンタイプと見なされる。

SC“スイマー”

ザルツハイム

サイズ：2　**機動性**：B
【REF】16　【STR】−
MV：100　**ACL**：15　**BRK**：0
TP：56(150)/50　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：P
装甲：A20(ステンレス)[前側面]
A20(ステンレス)[上面]
DC：0
パワープラント：水素エンジン(H)
ドライブ：専用(I)
価格：$8100($5000)
兵装：LMG32(プロップ)
装備：なし
解説：ザルツハイム社が製作したひとり乗り用の小型ボート。
　スマートな船体でスピードが出る反面、安定性が犠牲になっている。とくに減速が難しく、狭い河などでの運用には適さない。このメカニックはオープンタイプと見なされる。

MC“ダイバー2164”

ザルツハイム

サイズ：3　**機動性**：C
【REF】12　【STR】−
MV：80　**ACL**：10　**BRK**：5
TP：15(400)/1200　**乗員**：6
SUV：N　**電子SUV**：R
装甲：A100(ハイ=チョバム)[前側面]
A50(ハイ=チョバム)[上面]
DC：35
パワープラント：水素エンジン(I)
ドライブ：専用(J)
価格：$76000($30000)
兵装：7.62㎜ミニガン(旋回ハウジング)
装備：自動給弾システム
解説：一般用のクルーザーをMAD仕様にした中型ボート。ゆったりしたキャビンが備わっており、居住性が高い。
　クルーザー時代の名残で、後部デッキにサイズ1のメカニックを1機、貨物TPとは別に積み込むことができる。スクランブル発進も可能。

BA-83JC-L“シースネイクL”

巻菱重工

サイズ：4　**機動性**：C
【REF】10　【STR】−
MV：70　**ACL**：10　**BRK**：10
TP：115(1000)/1500　**乗員**：6
SUV：Q　**電子SUV**：S
装甲：A200(ハイ=チョバム)[前側面]
A50(ハイ=チョバム)[上面]
DC：50
パワープラント：水素エンジン(L)
ドライブ：専用(J)
価格：$296000($100000)
兵装：MkⅦ短魚雷×4(ハンギング・対地)、90㎜ロケットポッド“ファイアレイン”(ハンギング・対地)、20㎜バルカン VK−20(ターレット)
装備：自動給弾システム(20㎜バルカン)
解説：巻菱重工がミレニアム東京の海軍向けに開発した汎用軽コルベット。
　L型は船の正面にサイズ2までのメカニックを、サイズの総計が3になるまで貨物TPとは別に搭載できるハッチを備え、強襲揚陸艦としても使用できるモデル。このハッチに積み込んだメカニックは貨物には数えない。

DD-70“ヴァルナ”

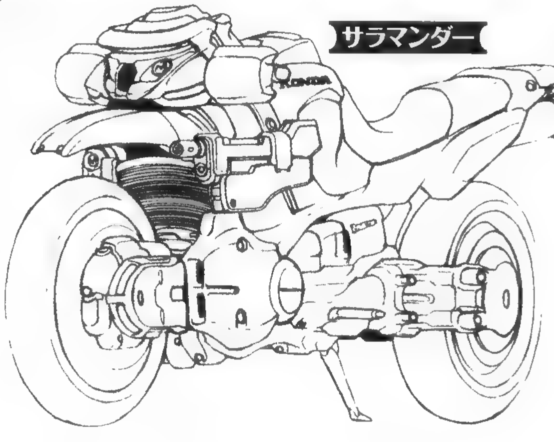
カーン造船

サイズ：7　**機動性**：C
【REF】5　【STR】−
MV：60　**ACL**：10　**BRK**：5
TP：845(8000)/10000　**乗員**：20
SUV：W　**電子SUV**：W
装甲：A200(ファイバニウム)[前側面]
A200(ファイバニウム)[上面]
DC：100
パワープラント：専用(T)
ドライブ：専用(K)
価格：$4404000($1000000)
兵装：ASMランチャー“ヴィゾフニル”×16(ハンギング・対地)、AAMランチャー“ギネス”×4(ハンギング・対空)、88㎜キャノン(ターレット)、10㎜パルスレーザー×2(ターレット)
装備：レーダーポッド、自動給弾システム×3(88㎜キャノン、パルスレーザー)
解説：各メガ=シティ海軍やヴェーダに広く採用されている汎用フリゲート艦。AIによる無人艦である場合も多い。
　後部甲板にサイズ2までのメカニックを、サイズの総計が6になるまでTPとは別に搭載することができる。
　このメカニックに装甲を貼り付ける場合、ENCと価格は2倍になる。また、機動回避を行なうことはできない。

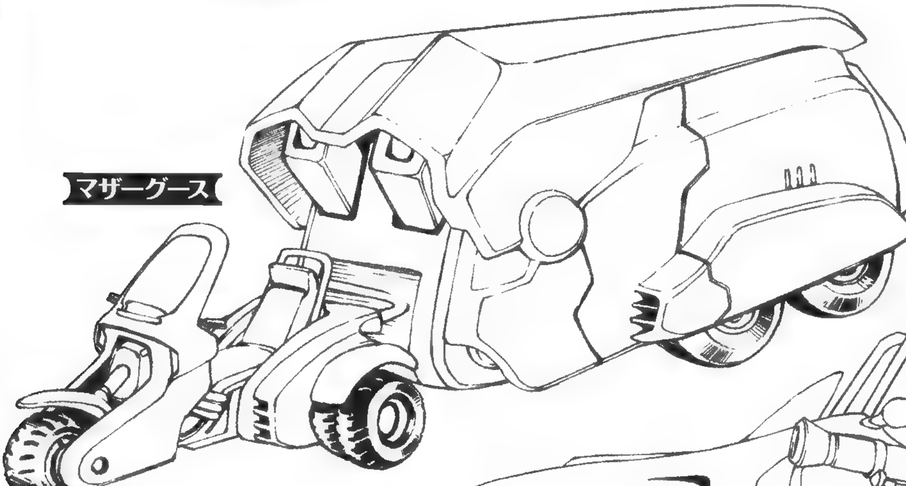
ブリザード



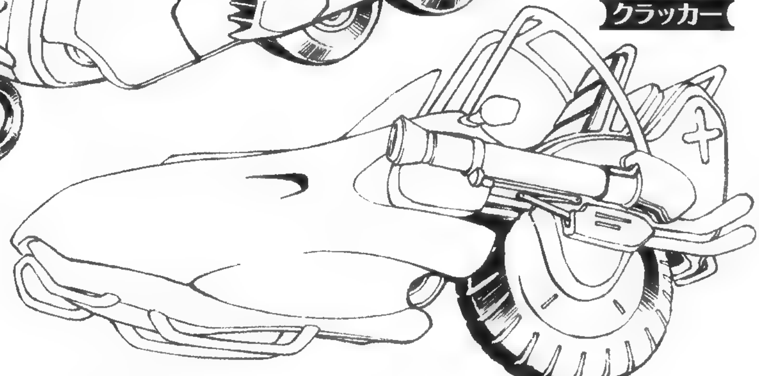
サラマンダー

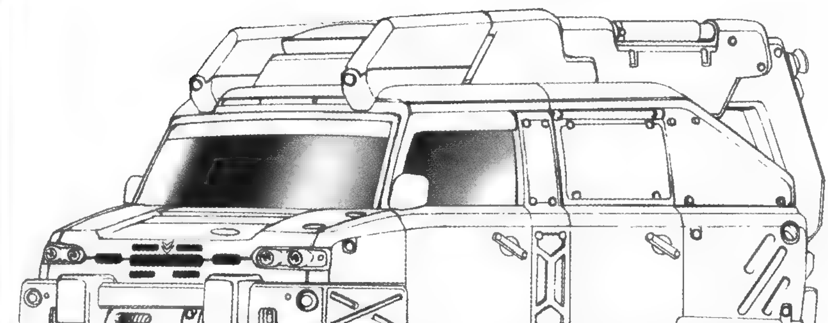


マザーグース



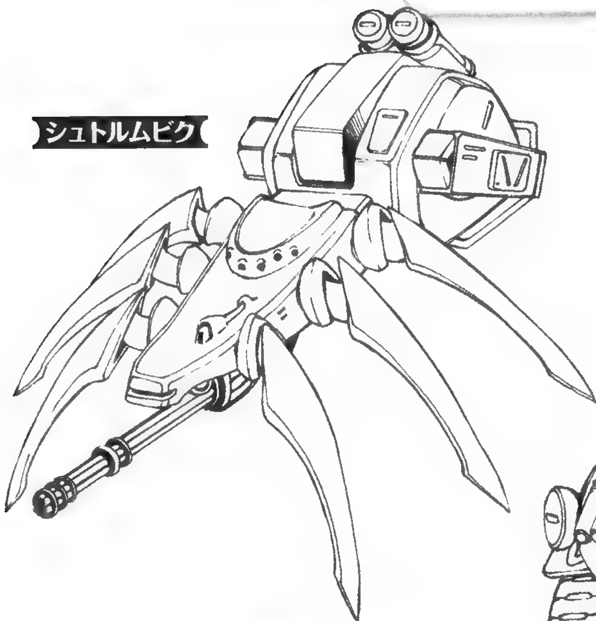
クラッカー



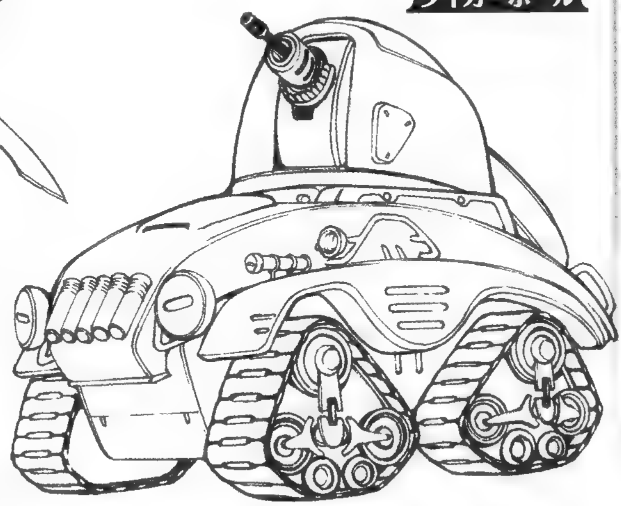


ファイティング・アミーゴ

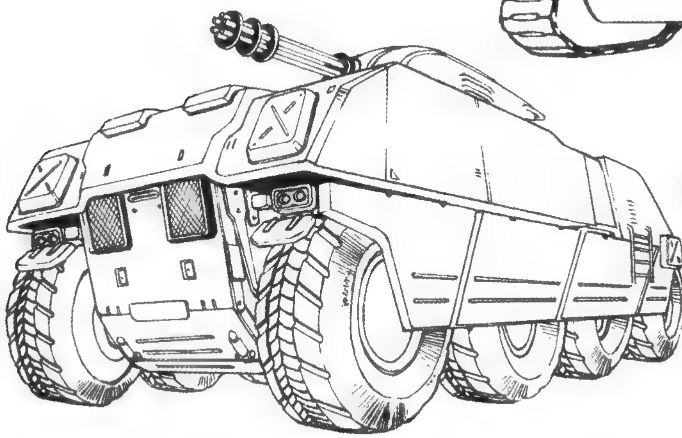
シュトルムビク



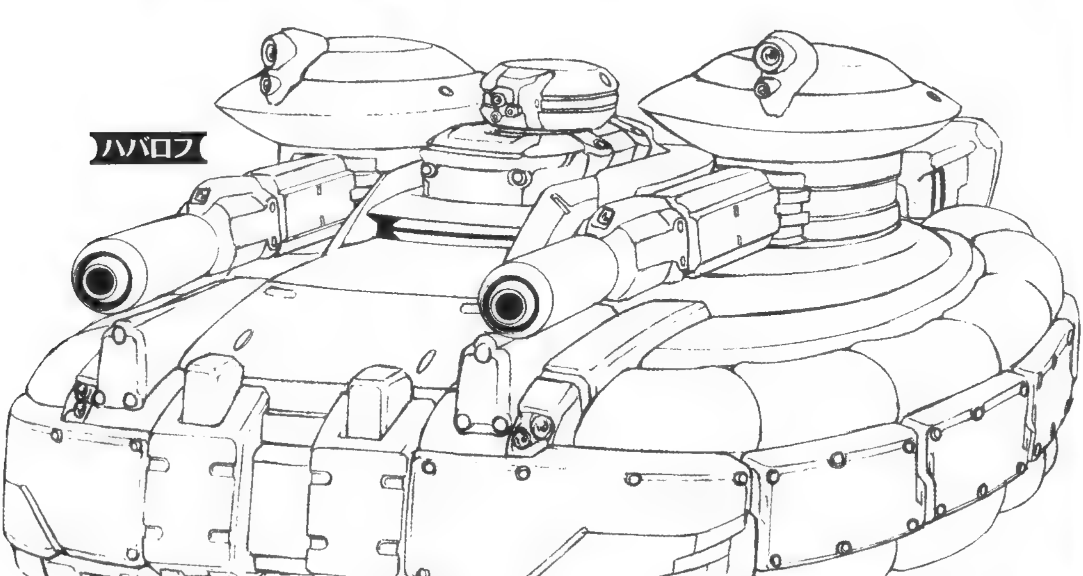
タイガーボール



ウォーライノ



ハバロフ



コンバットシェル

スキル：〈コンバットシェル〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

サイバーウェア同様のケミカルリンゲル液で駆動し、各種の装備を使いこなすパワードスーツ、それがコンバットシェルである。ケミカルリンゲル液の不安定さから防御力は低いが、火力と機動性は高く、なにより安価である。コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。
なお、他のコンバットシェルと区別する場合があるときは、標準型コンバットシェルと呼ばれる。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2~6	本体
7	ザック
8	ドライブ
9·0	兵装

北京電脳
S-19“十九型甲兵”

サイズ：1　**機動性**：C
【REF】5　【STR】30
MV：2　**ACL**：0　**BRK**：0
TP：10（150）　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：0
装甲：A40（ステンレス）［全面一律］
DC：0
ドライブ：専用（H）
価格：$19100（$5000）
兵装：大型ドリル（片手）
ハードポイント：腰（10）×2
装備：掘削作業用ザック
解説：エレクトロニクス専門であった北京電脳が、兵器メーカーとしての第一歩を記したというわくつきのコンバットシェル。
20年以上前に生産が打ち切られ、中古品のみが流通している。さすがに戦場で見かけることはほとんどなくなったが、タウンの工事現場などではまだまだ現役である。

北京電脳
C-88“八八型突兵”

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】4/16　【STR】40
MV：2/200　**ACL**：0/40
BRK：0/0
TP：0（320）　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：S
装甲：A100（ステンレス）［全面一律］
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$44000（$18000）
兵装：LMG32（両手）、プロペラントタンク×2（脚）
ハードポイント：肩（40）、腰（20）×2、脚（10）×4
装備：キャノンザック
解説：重コンバットシェル並のペイロードを売り物に、北京電脳が市場に投入した砲撃支援型CS。足回りの性能を最低限とすることで攻撃力を確保するという堅実な設計から評価が高い。主にロケットブースターで高地を制圧し、砲撃支援を行なうために用いられる。

フラゼッタ
GT-15D“フォッカー”

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】7/33　【STR】50
MV：4/400　**ACL**：0/50
BRK：0/0
TP：10（200）　**乗員**：1☆
SUV：K　電子SUV：R
装甲：A60（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$37200（$15000）
兵装：12.7㎜ガドリングガン LP／Mk I（片手）、ハードパック×2（腕）
ハードポイント：肩（40）×1、腕（20）×2、脚（20）×2
装備：ロケットブースター（B）
解説：美しく洗練されたアンシンメトリカルのデザインで、“フライング・マッシュルーム”と呼ばれて愛された名機GT－8S“アルバトロス”を越える純空戦CSとしてフラゼッタ社が投入した新型コンバットシェル。独自設計の高機動ウィングバインダーによる機動性は他の追随を許さない。
この機体は［飛行状態］ないし高機動ブースター使用中に限って、【REF】が+5される。

フラゼッタ
WF-8P“シュペルコンコルド”

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】10/40　【STR】30
MV：6/600　**ACL**：0/60
BRK：0/0
TP：80（250）　**乗員**：1☆
SUV：J　**電子SUV**：S
装甲：A200（ライトチタン）［全面一律］
DC：0
ドライブ：専用（J）
価格：$268200（$90000）
兵装：30㎜バスターライフル D20“ウィドウメーカー”（両手）、ハードパック×2（腰）
ハードポイント：肩（20）×2、腰（10）×2
装備：ロケットブースター（A）
解説：亜音速戦闘を可能にすべく開発されたヌーベルデルタ陸軍の秘密兵器。完成すれば攻撃ヘリ以上の速度で肉薄する超コンバットシェル部隊が完成するはずだった。だが高速飛行中にコントロールを誤って空中爆発するパイロットが続出。“シュペルコンコルド”計画は廃案となった。だが実用化をあきらめ切れない開発陣は試作機をわざとブラックマーケットに流し、ハンター、中でも命知らずのブロックバスターたちに大好評を博した。以来、シュペルコンコルドはもっぱら対ハンター用に販売されている。

東都JCN
TKS2“オートサムライ弐式”

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】7/42　【STR】55
MV：4/120　**ACL**：0/30
BRK：0/10
TP：0（260）　**乗員**：1☆
SUV：K　**電子SUV**：S
装甲：A90（ハイ＝チョバム）［全面一律］
DC：0
ドライブ：専用（K）
価格：$124800（$17000）
兵装：大太刀“マサムネα”（片手）、バーストATライフル M6（片手）
ハードポイント：肩（40）×2、腰（10）、腕（10）×2、脚（10）×2
装備：簡易ホバーザック
解説：パワー重視のアメリカンタイプと機動性重視のヨーロピアンタイプの折衷として知られる、オリエンタルタイプコンバットシェルの名機“オートサムライ”の後継機。近接戦闘を重視したセッティングがなされており、その外見はまさに鎧武者。

東都JCN TKN4"コールニンジャZ"

サイズ:1　**機動性**:C/B
【REF】5/15　【STR】50
MV:4/40　**ACL**:0/15
BRK:0/5
TP:10(270)　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:R
装甲:A110(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(K)
価格:$69700($45000)
兵装:クラッシャーナイフ CF−A1(片手)、20㎜コンパクトマシンガン(片手)、ハードパック×2(腰)
ハードポイント:肩(30)×2、腕(30)×2、腰(10)×2
装備:ダッシュローラーユニット
解説:オートサムライから派生した市街戦用近接戦闘モデル、コールニンジャの最新型。オリエンタルなデザインからファンも多いが、そのフレームの強靭さは折り紙付き。セット販売時にはじめてザックを廃したことでも評判を取った。右側の数字はザックではなく、ダッシュローラー使用時のもの。

オムニカ PA7000S"パラダインⅣ"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】7/17　【STR】60
MV:5/15　**ACL**:0/30
BRK:0/30
TP:10(300)　**乗員**:1☆
SUV:L　**電子SUV**:R
装甲:A100(ファイバニウム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(L)
価格:$118400($30000)
兵装:88㎜スナイパーライフル(両手)、7.62㎜ガンポッド×2(肩)
ハードポイント:肩(20)×2、腰(30)×2、腕(20)×2
装備:高機動ブースター
解説:テキサナのカウンターテロ部隊の全面的バックアップを受けて開発されたSWAT用コンバットシェル。初めてコンバットシェル用サイバーリンクシステムを実用化したことでも知られている。主に屋内戦に対応しており、建物を傷つけず派手な音を立てないよう、上質なウレタンの靴を履いていることで知られる。

クロノゴル LV-110X"ホーネット"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】8/32　【STR】60
MV:4/400　**ACL**:0/50
BRK:0/0
TP:10(220)　**乗員**:1☆
SUV:J　**電子SUV**:R
装甲:A70(ハイ=チョバム)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(J)
価格:$51200($18000)
兵装:12.7㎜ガドリングガン LP/Mk I "スタンダード"(両手)、ATMランチャー"エピメテウス"×2(腕)、ハードパック×2(胸)
ハードポイント:左肩(40)、胸(10)×2、腕(20)×2、脚(10)×2
装備:ロケットブースター(B)
解説:10年ほど前に発売された、スタンダードタイプコンバットシェルの決定版とうたわれた名機。パワーに優れたアメリカンタイプといわれるコンバットシェルの中でも白眉と呼ばれた。生産は中止されているが、中古品は今でもブラックマーケットで人気が高い。

バンザイ XYZ"ヒロポン"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】3/12　【STR】20
MV:2/200　**ACL**:0/40
BRK:0/0
TP:0(70)　**乗員**:1☆
SUV:I　**電子SUV**:N
装甲:なし[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(E)
価格:$7000($1000)
兵装:LMG32(両手)
ハードポイント:腰(10)×2
装備:ロケットブースター(C)
解説:20年ほど前、テロリスト組織"ヌビア・コネクション"がポケットマネーを投じてダミー企業に開発させた超廉価コンバットシェル。数千台を用意し、クーデターを起こそうとしたのである。クーデターはハンターチームによって阻止されたが、数千台のヒロポンは今でもブラックマーケットに流れている。

最近ではヌビアの後継者を自称する組織が、再度密造を開始したとの噂もある。

ワイズアメリカ S-PS02"グリズリー"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】6/24　【STR】65
MV:3/300　**ACL**:0/40
BRK:0/0
TP:10(240)　**乗員**:1☆
SUV:M　**電子SUV**:S
装甲:A80(ファイバニウム)[全面一律]
DC:20
ドライブ:専用(M)
価格:$56200($30000)
兵装:ジャイアントバズーカ(片手)、ハードパック×2(腰)、チャフポッドS×2(脚)
ハードポイント:肩(40)×2、腰(30)×2、脚(10)×2
装備:ロケットブースター(C)
解説:クロノゴル社の"ホーネット"やオムニカ社の"パラダイン"に押された老舗ワイズアメリカ社が満を持して投入した重突撃用CS。軌道精製の特殊金属と、引火防止用セーフティを備えた特殊なマッスルシリンダーによって、CSとしては破格の防御力を備えている。いかにもアメリカ人好みのマッチョな機体だ。

ララー=シュタイン MCS-04"セドナ"

サイズ:1　**機動性**:C/A
【REF】6/24　【STR】40
MV:3/300　**ACL**:0/40
BRK:0/0
TP:0(180)　**乗員**:1☆
SUV:L　電子SUV:Q
装甲:A50(ステンレス)[全面一律]
DC:0
ドライブ:専用(L)
価格:$16500($12000)
兵装:なし
ハードポイント:肩(20)×2、腕(10)×2、脚(10)×2
装備:水中用ザック
解説:主にCSのパーツ開発やカスタムCSを手がけるベンチャー企業、ララー=シュタイン社のCS。元は20年ほど前に生産が打ち切られたワイズアメリカの"パペットマン"だが、水中用にシーリングやボディ形状を中心に大改造がほどこされている。

セドナは水中に入った場合、REF+4、MV+7の修正を受ける。

可変コンバットシェル（TCS）

スキル：〈コンバットシェル〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

大型コンバットシェルから各種の兵器に変形するスーパーメカニック。輸送性能に劣るコンバットシェルを戦場まで速やかに送り届け、その汎用性を高めると期待されたが、完成したのは通常のコンバットシェルよりもはるかに高価でメンテナンスも大変な際物メカニックだった。それでも、一部のハンターや傭兵には愛好家が多い。

変形にはマイナーアクションを消費する。通常のコンバットシェルと違い、兵装TPを使って火器およびメカニックアクセサリを取り付けることができる。取り付けた装備がコンバットシェル形態で使えるかどうかはそれぞれの解説を参照せよ。命中部位表はコンバットシェル形態では重コンバットシェルのものを、変形後は該当するメカニックのものをそれぞれ使用する。

可変型コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。ザックの変更はできない。また、可変コンバットシェルは大型のためⅧ類以外の火器を手に持つことができない。

変形後、パワープラントおよびドライブに受けた影響はCS状態は適用されない。

命中部位表	
1	本体（クリティカル）
2~6	本体
7-8	ドライブ
9-0	兵装・貨物

TSH-05“MRX-MkⅡ”（トライクロン マルクスマークツー）

サイズ：2　**機動性：**C/A
【REF】7/14　【STR】60
MV：3/100　**ACL：**0/20
BRK：0/20
TP：80(280)/50　**乗員：**1☆
SUV：M　電子SUV：T
装甲：A100（ハイ＝チョバム）[全面一律]
DC：0
ドライブ：専用(M)
価格：$312400($300000)
兵装：－
ハードポイント：胸(30)、腰(20)×2、腕(40)×2、脚(20)×2
装備：専用ホバーユニット、、7.62㎜ガンポッド×2(胸)
解説：小型ホバータンクに変形することのできる可変コンバットシェル。ホバータンク時のホバーユニットを、重コンバットシェル形態においてもホバー走行に使用することができる。ロックガンおよびミニガンは固有兵装で取り外すことはできない（コンバットシェル形態では肩に移動し、ターレットとして使用可能）。

MRXの初期型は開発が20年以上前にもさかのぼるが、フレーム構造の完成度の高さから現代でもマイナーチェンジが続けられている。現在でもパイロットシート下部には謎の貨物スペースがあるが、その用途はメーカーにも判然としないという。

ホバータンク形態
サイズ：2　**機動性：**A
【REF】17　【STR】－
MV：120　**ACL：**25
BRK：25
TP：－　**乗員：**1☆
SUV：－　**電子SUV：**－
装甲：－
DC：20
パワープラント：専用(H)
ドライブ：専用(H)
価格：－
兵装：－
ハードポイント：30㎜ロックガン(ターレット)、7.62㎜ミニガン(ターレット)
装備：CS形態と同じ
解説：ハードポイントに搭載した火器は、胸部のもののみホバータンク時にも使用できる。手持ち武器は専用マウントに格納されるため使用できない。本体TPを用いて取り付けた火器は、CS形態では使用できない。ホバータンク形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能で、水上も移動できる。

パワープラント、もしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのホバー走行が不可能になる。

θΛ－01T“グランガー”（ボストーク）

サイズ：3　**機動性：**C/B
【REF】2/6　【STR】130
MV：2/20　**ACL：**0/5
BRK：0/0
TP：300(500)/0　**乗員：**2☆
SUV：T　**電子SUV：**T
装甲：A200（チタン合金）[全面一律]
DC：10
ドライブ：専用(L)
価格：$580200($500000)
兵装：－
ハードポイント：腰(30)×2
装備：ターンピック、専用ダッシュローラーユニット、ハードパック×2(腰)
解説：6輪大型装甲車から重コンバットシェルに可変する完全に趣味のメカニック。世界中のコンバットシェルフリークたちを熱狂させた。

固有兵装の7.62㎜チェーンガンは二門とも、コンバットシェル／装甲車形態のいずれでもターレットとして使用できる。腰のハードポイントに装備した火器も装甲車形態で使用可能。ただし、手持ち火器は装甲車形態では使用できない。

装甲車形態
サイズ：3　**機動性：**B
【REF】3　【STR】－
MV：70　**ACL：**10
BRK：15
TP：－　**乗員：**－
SUV：－　**電子SUV：**－
装甲：－
DC：10
パワープラント：専用(H)
ドライブ：専用(H)
価格：－
兵装：－
ハードポイント：7.62㎜チェーンガン(ターレット)
装備：CS形態と同じ
解説：装甲車形態では〈ドライビング〉を使用して判定する。機動回避が可能。

パワープラント、もしくはドライブが破壊された場合、コンバットシェル形態でのダッシュローラーの使用が不可能になる。また、本体TPを用いて取り付けた火器、メカニックオプションはCS形態では使用できない。

重コンバットシェル(HCS)

スキル：〈コンバットシェル〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

全高5～7メートルという巨大化したコンバットシェル。センサースーツによるマスタースレイブではなく、[illegible]する。

重コンバットシェルは有効半径1000mの暗視装置を標準装備している。また、ダッシュローラーを装備しており、左が脚移動、右がローラーダッシュの数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。ザックの変更はできない。また、重コンバットシェルは大型のためⅦ類以外の火器を手に持つことができない。また、ザックに相当する部分が兵装スペースとして利用できるため、本体TPを通常のメカニック同様兵器の搭載に使える。

重コンバットシェルの細部命中表は、可変コンバットシェルに準じる。

44GJbis“ロングトム改”

(ハインガット)

サイズ：2　**機動性**：C/C
【REF】6/9　【STR】80
MV：3/30　**ACL**：0/10
BRK：0/5
TP：0(400)/0　**乗員**：2☆
SUV：P　電子SUV：S
装甲：A90(ハイ＝チョバム)[全面一律]
DC：10
ドライブ：専用(P)
価格：$111000($18000)
兵装：88mmキャノン(対地ハンギング、本体)、20㎜キャノン×2(それぞれ肩)、203㎜ロケットポッド(ハンギング・それぞれ脚)
ハードポイント：肩(60)×2、腰(10)×4、腕(20)×2、脚(40)×2
装備：なし
解説：砲撃支援型重コンバットシェルのベストセラー。人型自走砲ともいうべきこのモデルはアフリカ戦線に集中投入され、その踏破性と火力で輝かしい戦火を上げた。Jbis型は脚部を強化し、ダッシュローラーを増設することで機動戦に対応できるよう改良されたモデルである。

8Ω−05“パタヴィウム”

(ポストーク)

サイズ：3　**機動性**：C/C
【REF】3/9　【STR】130
MV：3/30　**ACL**：0/10
BRK：0/5
TP：10(350)/0　**乗員**：1☆
SUV：R　電子SUV：T
装甲：A170(ファイバニウム)[全面一律]
DC：30
ドライブ：専用(R)
価格：$146200($32000)
兵装：ジャイアントガドリング GAU−38(両手)、ハードパック(それぞれ肩)
ハードポイント：肩(40)×2、胸(30)×2、腰(20)×2、腕(40)×2、脚(10)×2
装備：なし
解説：全高7メートルに達する巨大な鉄塊。それがパタヴィウムである。そのシルエットは人間そのものであり、慣れない兵士などは遠近感が狂うほどだ。実用性より趣味を重視したメカニックといえよう。

アクトポッド

スキル：〈コンバットシェル〉
タイプ：クローズタイプ
機動回避：可能

人間を収めるギリギリの大きさのポッドに、6～8本の足が生えている超小型コンバットシェル。特殊部隊用に開発された。人型をしていないが、コンバットシェルとして扱う。

アクトポッドは有効半径500mの暗視装置を標準装備している。また、AIIFと呼ばれる特殊なサイバーリンクモジュールを備えている。詳細はP128を参照のこと。

また、アクトポッドはあまりに小さいため、常に命中部位は本体となる。兵装へのダメージは何らかの特技などの効果によってのみ発生するものとする。

脚部にはホバーユニットが装備されており、左が脚移動、右がホバー走行の数値である。移動モードはマイナーアクションで切り替えることができる。

L222“ダフネ”

(新犬神精機)

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】40/50　【STR】20
MV：13/30　**ACL**：0/10
BRK：0/10
TP：30(50)/0　**乗員**：1☆
SUV：G　**電子SUV**：T
装甲：A20(チタン合金)[全面一律]
DC：0
パワープラント：−
ドライブ：−
価格：$146000($130000)
兵装：ワイヤーランチャー
ハードポイント：腕(10)×4
装備：なし
解説：ミレニアム東京のカウンターテロ組織“ALICE”が採用しているアクトポッド。もっとも早くアクトポッドを実戦投入した同組織だけあって、完成度の高い手堅い設計が特徴。曲線で構成されたボディに、8本の脚を持つ。

J01“タイニーバレル”

(新犬神精機)

サイズ：1　**機動性**：C/A
【REF】30/40　【STR】20
MV：10/20　**ACL**：0/0
BRK：0/0
TP：20(40)/0　**乗員**：1☆
SUV：F　**電子SUV**：T
装甲：A10(ファイバニウム)[全面一律]
DC：0
パワープラント：−
ドライブ：−
価格：$72000($70000)
兵装：ワイヤーランチャー
ハードポイント：腕(10)×2
装備：なし
解説：“ダフネ”の前身に当たる“キューピッド”の簡易量産型。性能を維持しつつ量産性を高めたしわよせが構造の脆弱さに現れており、もっぱら暗殺任務や偵察任務に使用される。



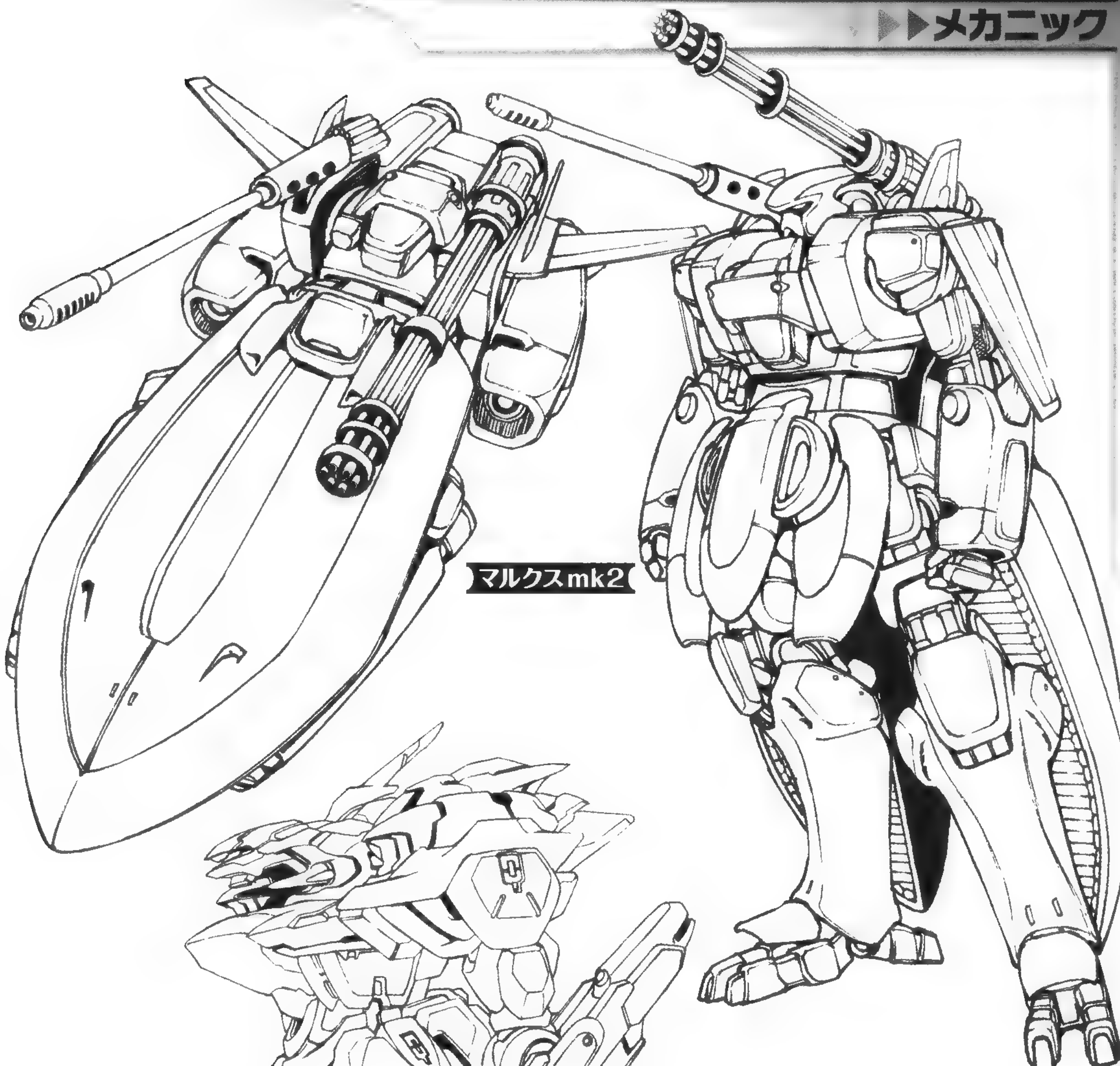
オートサムライ弐式



ホーネット



ダフネ



マルクスmk2



パタヴィウム

装　甲

装甲材はMADメカニックを守る盾である。装甲ごとに属性に対する適性はあるが、基本的にいかなる場合でも機体を保護してくれる。装甲はメカニック乗りに取って何にも勝る盾となるだろう。装甲は不要になった場合、フレームから外して別の車体に取り付けることができる。また、装甲はルール上は攻撃の対象にならないこととする。

複数種類の装甲をひとつの部位に取り付けることはできない。価格、重量はすべてアーマー値10あたりのもので、10点単位でしか購入できない。

各社
ハイ＝チョバム（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、貫、熱　**ENC**：20
価格：$1000
価格：複数の素材をハニカム状に積層させ、高い対弾性・対衝撃性能を確保した傑作装甲。安価なため、もっとも多くのMAD戦闘車両に使用されている。ただし、光学兵器には無力。

各社
ファイバニウム（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、貫、光、熱　**ENC**：20
価格：$2000
価格：ハイ＝チョバムアーマーの表層に対レーザー樹脂をコーティングしたもの。値段は跳ね上がったが、レーザー兵器の規制が無力化した現状では大変頼もしい存在だといえるだろう。

各社
ステンレス（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A100
有効種別：物、熱　**ENC**：20
価格：$200
価格：単に防錆・耐酸コーティングをした鋼板。昔ながらのクラシックなものだが、軍用車輌とまともにやりあうことを考えないならこれで十分とも言えるだろう。

各社
ファインステンレス（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A100
有効種別：物、光、熱　**ENC**：20
価格：$800
価格：ステンレス装甲の表面に対レーザー樹脂をコーティングし、低出力のビーム兵器くらいなら跳ね返せるようにしたもの。もっとも安価な対レーザー装甲で、使いどころを間違えなければなかなかお買い得。

各社
FRPアルミ（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A50
有効種別：物、光、熱　**ENC**：10
価格：$1000
価格：対レーザー処理をほどこした強化プラスチックと、軽量なアルミ合金の複合装甲。まともな火砲に対する防御力は期待できないが、ゲリラ相手にはこれで十分なため、警備活動などに使われる。

各社
チタン合金（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、熱　**ENC**：10
価格：$4000
価格：航空機などに一般的に使われるチタン系装甲。旧式化しているが軽量かつ強靱であることに変わりはなく、安定した防御力が得られるとあって人気。

各社
ファインチタン（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、光、熱　**ENC**：10
価格：$6000
価格：チタン合金の装甲表面に、ファイバニウム装甲同様の対レーザー樹脂をコーティングしたもの。重量と防御効果のバランスがよいため、軍用航空機に広く採用されている。

各社
ライトチタン（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、熱　**ENC**：5
価格：$8000
価格：チタン合金を極限まで軽量化した装甲。軌道上の無重量プラントで精製されるためきわめて高価だが、機動兵器や航空機の装甲としては最適といえるだろう。

各社
チタンセラミック（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A150
有効種別：物、貫、熱　**ENC**：10
価格：$8000
価格：軽量なチタンと、同じく軽量なセラミック系素材を組み合わせた複合装甲。従来のハイ＝チョバムよりはるかに高価だが、軽さと防御性能を両立しているため、最新鋭戦車の装甲として脚光を浴びつつある。

各社
アストロナイト（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A400
有効種別：物、貫、熱　**ENC**：100
価格：$2000
価格：劣化ウラン系素材を軌道上で精製した超重装甲。きわめて重いが、それに見合っただけの防御力を有している。アストロナイトは攻撃属性を問わず、装着した部位に命中した火力125以下の格闘攻撃・射撃攻撃をすべて無効化する。

各社
ナノマシン装甲（A10）

種別：装甲　**限界厚**：A200
有効種別：物、貫、光、熱　**ENC**：20
価格：$15000
価格：月面から流出した技術で作られた装甲。見た目はただのハイ＝チョバムに見えるが、装備している場合、本体部位およびその部位にとりつけられた武器へのダメージを、6時間ごとに1段階回復する。ただし、KLダメージには無効。

フレーム

フレームはメカニックそのものを支える素体となるパーツである。いかなるメカニックもフレームなしでは成立しない。フレームを取り替えた場合、本体のダメージを回復することができる。フレームの取り替えは戦闘、[illegible]中には行なえない。

ENCは予備パーツとしてのもので、取り付けた場合は影響しない。

標準フレーム（各社）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×0.9$
解説：市販完成品が採用しているフレーム。FRPやスチール合金などが一般的。車体を購入した時点で、パワープラント及びドライブと一緒に買うことができる。価格はフレームだけを注文した場合のものだが、性質上さして安くはならない。

ヘビークロームα（グリフィス）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×1.5$
解説：バギーに装甲車なみの強度を！　を売り文句に開発された重金属フレーム。主にクローム合金やタングステンを中心にフレームを置換し、走行性能が低下しない範囲で全体的な強度を高める。

メカニック本体のSUVを1ランク上昇させる（最大でSランク）。また、DC値を＋10する。

ヘビークロームβ（グリフィス）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×2$
解説：ヘビークロームαをさらに発展させ、グリフィス社のコロニーで精製された特殊金属を一部に組み込んだ高級品。

メカニック本体のSUVを2ランク上昇させる（最大でSランク）。また、DC値を＋15する。

ヘビークロームδ（グリフィス）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×3$
解説：軌道精製合金だけで完全に構築されたヘビークロームシリーズでは現在最高級といってよいフレーム。

メカニック本体のSUVを3ランク上昇させる（最大でSランク）。また、DC値を＋15する。

ヘビークロームΩ（グリフィス）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×4$
解説：基本的にホバータンクまでのMADメカニックを対象としていたヘビークロームシリーズを、戦車などの重戦闘メカニックにも使えるようスピンオフしたモデル。自重はいささか増加する。

メカニック本体のSUVを2ランク上昇させる（最大でXランク）。また、MVが－10（最低1）される。

メタ＝カーボンα（アストラダイン）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×3$
解説：合成樹脂、非燃ポリカーボン、フレクセラミックなどの耐レーザー素材で作られたフレーム。

〈光〉属性による攻撃を受けた場合、ダメージから－50できる。

メタ＝カーボンβ（アストラダイン）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×3.5$
解説：メタ＝カーボンαの使用素材をさらに改良し、光学兵器の攻撃だけでなく、高熱や超低温からも車体を守るよう設計されたフレーム。

〈光〉〈熱〉属性による攻撃を受けた場合、ダメージから－50できる。

メタ＝カーボンδ（アストラダイン）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×4$
解説：難燃・耐光学フレームの考え方を推し進めることによって、HEAT弾の超高熱ガスに対してもフレーム自体が防壁になってスライドし、防御力を得るフレーム。自重が増加する。

〈光〉〈熱〉〈貫〉属性による攻撃を受けた場合、ダメージから－50できる。また、MV、ACLが－10（MVの最低値は1）される。

ライトカスタムα（シンクレア）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×1.5$
解説：市販完成品が使用している一般的なフレームより軽量化し、加速力の向上を狙ったフレーム。走り屋などに人気。

ACLを＋10するが、かわりにメカニック本体のSUVが1ランク低下してしまう。コンバットシェルには使用できない。

ライトカスタムβ（シンクレア）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×2$
解説：さらに徹底的な改造を行い、加速力だけでなくトップスピードの向上をも図ったフレーム。

ACLとMVを＋10するが、かわりにメカニック本体のSUVが2ランク低下してしまう。コンバットシェルには使用できない。

ライトカスタムδ（シンクレア）

種別：フレーム　**ENC**：100×サイズ
価格：本体価格×3$
解説：ライトカスタムβを採用したホバーレース・サマルカンドのあるチャンプが事故死したことを契機に、素材を抜本から見直した最新モデル。

ACLとMVを＋10する。コンバットシェルには使用できない。

プラント

プラントはいわゆるエンジンに相当するパーツである。プラントがなければメカニックは行動することができない。プラントを取り替えた場合、プラントのダメージを回復することができる。プラントの取り替えは戦闘中には行なえないが、マスコンバット中はアナライズプロセスに行なうことが出来る。
ENCは予備パーツとしてのもので、取り付けた場合は影響しない。

各社
水素エンジン(S)

種別:プラント(水素)　**サイズ**:1〜3
修正:修正なし
ENC:10×サイズ　**価格**:$500×サイズ
解説:サイズ1〜サイズ3までの車輌に採用される一般的な水素プラント。購入時に装備されているのはこれ。

各社
水素エンジン(L)

種別:プラント(水素)　**サイズ**:4〜6
修正:修正なし
ENC:20×サイズ　**価格**:$2000×サイズ
解説:戦車などに採用される大型の水素プラント。購入時に装備されているのはこれ。

各社
電気エンジン

種別:プラント(電気)　**サイズ**:1〜6
修正:MV−10、TP−20%
ENC:15×サイズ　**価格**:$300×サイズ
解説:民生用に広く使われている電気式のプラント。太陽電池と電気スタンドを組み合わせればきわめて安価に運用できる。ただし自重がかなりあり、プロユースにはいささかならずパワー不足といえるだろう。

タマハ
ウィンドファング

種別:プラント(水素)　**サイズ**:1
修正:MV+10、SUV−2、突破値+5
ENC:10　**価格**:$3000
解説:元々はレース用に開発されたエンジン。最高速に優れているが、セッティングがピーキーなためちょっとのダメージでもすぐに機嫌を損ねる。

J&W
トライアングルアタック

種別:プラント(水素)　**サイズ**:1
修正:TP+30%、SUV+4
ENC:10　**価格**:$6000
解説:戦闘バイク用に開発された水素式パワープラント。コンパクトで耐久性が高く、整備しやすいのが特徴。

デファイアント
R4000

種別:プラント(水素)　**サイズ**:2
修正:ACL+5、TP+20%、SUV−2
ENC:20　**価格**:$8000
解説:強襲用ホバークラフト用に開発された水素式パワープラント。馬力も加速も申し分ないが、ややデリケート。

ZAAB
ファルシオンV200

種別:プラント(水素)　**サイズ**:2
修正:MV+15、SUV+1
ENC:20　**価格**:$10000
解説:最高速度を重視して開発された水素式パワープラント。ハイウェイの復興に従って、ランドブラスターから民間までまんべんなく人気が高まっている。

リキエル
500S

種別:プラント(水素)　**サイズ**:3
修正:TP+30%
ENC:30　**価格**:$12000
解説:小型のボディに大馬力を凝縮した、搭載性能重視のパワープラント。生産中止になってから十年近いが、ハンターには人気で、ブラックマーケットではいまだに値崩れしない。

コンダ
2500J

種別:プラント(水素)　**サイズ**:3
修正:MV+15、SUV+1、突破値+5
ENC:30　**価格**:$18000
解説:バトルラリー用にコンダ社が開発したパワープラント。ただ早いというだけでなく、きわめてタフであらゆる過酷な環境に耐えるところが評価されている。

DMW
ネオフラクタル2

種別:プラント(水素)　**サイズ**:4
修正:ACL+5、TP+20%、SUV+1
ENC:40　**価格**:$24000
解説:今はなきメガ=シティ、ニューロピア陸軍に納入される予定だった水素式パワープラント。ニューロピア崩壊に伴って、ブラックマーケットにかなりの数が流れ、ハンターたちに大好評を博した。

揚命
EX高麗Ⅳ

種別:プラント(水素)　**サイズ**:5
修正:TP+30%、SUV−1
ENC:100　**価格**:$40000
解説:極東の新興自動車メーカー、揚命社の水素式パワープラント。極限まで馬力を求めたために扱いが難しくなっている。

ドライブ

[illegible]

各社
オフロードタイヤ(S)
種別:ドライブ(V1)
修正:修正なし
ENC:10　**価格**:$200
解説:オートバイ用の一般的なオフロードタイヤ。購入時に装備されているのはこれ。
　オンロードでは、MVが×2される。

各社
オフロードタイヤ(M)
種別:ドライブ(V2)
修正:修正なし
ENC:20　**価格**:$1200
解説:シェルキャリア、ワゴン、バギー用の一般的なオフロードタイヤ。購入時に装備されているのはこれ。
　オンロードでは、MVが×2される。

各社
オフロードタイヤ(L)
種別:ドライブ(V3)
修正:修正なし
ENC:40　**価格**:$4800
解説:装甲車用の一般的なオフロードタイヤ。購入時に装備されているのはこれ。
　オンロードでは、MVが×2される。

各社
オンロードタイヤ(S)
種別:ドライブ(V1)
修正:MV×3
ENC:10　**価格**:$160
解説:オンロード、すなわち一般的な道路を走るためのタイヤ。スピードは出るが、オフロードではまったく走れない。

各社
オンロードタイヤ(M)
種別:ドライブ(V2)
修正:MV×3
ENC:20　**価格**:$800
解説:オンロード、すなわち一般的な道路を走るためのタイヤ。一般的な車のタイヤといえばこれのことである。スピードは出るが、オフロードではまったく走れない。

各社
ブロックタイヤ(S)
種別:ドライブ(V1)
修正:MV−20、REF+6、SUV+1
ENC:10　**価格**:$2400
解説:オフロードに特化したオートバイ用のブロックタイヤ。速度は犠牲になるが、どんな悪路でもがっちりグリップする。
　オンロードでは、修正後のMVが×2される。

各社
ブロックタイヤ(M)
種別:ドライブ(V2)
修正:MV−20、REF+6、SUV+2
ENC:20　**価格**:$4000
解説:オフロードに特化した四輪車用のブロックタイヤ。速度は犠牲になるが、どんな悪路でもがっちりグリップする。
　オンロードでは、修正後のMVが×2される。

バッドイヤー
Sスリック
種別:ドライブ(V1)
修正:MV×3、REF+6、SUV−1
ENC:10　**価格**:$1200
解説:オートバイレース用のスリックタイヤ。スリックタイヤは溝のないタイヤで、路面との摩擦によって溶けながらグリップを行う。オフロードではまったく走れない。

各社
ホバーユニット
種別:ドライブ(H)
修正:修正なし
ENC:サイズ×15　**価格**:サイズ×$800
解説:一般的なホバーノズルと推進ユニット。サイズは車体のサイズを参照すること。
　オンロードでは、MVが×2.5される。

グレコ
ハイモビルS
種別:ドライブ(H1)
修正:REF+8、SUV−2
ENC:15　**価格**:$9000
解説:ホバイク用の高機動ブースターユニットと、チューンされたホバーノズルのセット。ちょっとした衝撃でバランスを崩しかねないほど過激な設計。オンロードでは、MVが×2.5される。

モノグッズ
ソリッドノズル
種別:ドライブ(H3)
修正:SUV+2
ENC:60　**価格**:$10000
解説:ハンターや傭兵からの要望に応えて、最大限設計に冗長性を持たせ、なるべくダメージに耐えられるよう開発された荒地用ホバーノズル。オンロードでは、MVが×2.5される。

電子戦装備

[illegible]

電子戦装備は相手のセンサーを無力化する装備と、それに対抗する装備である。現代戦はそのほとんどをセンサーに頼っているため、電子戦装備はきわめて有効なツールとして[illegible]する。

[illegible]

各社
CSD

種別:スモーク(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:8　**電子SUV**:E
効果時間:3ターン　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$50
解説:ケミカル・スモーク・ディスチャージャー。レーダー波を攪乱する煙幕を機体の周囲に張り巡らす。効果時間中に使用者に対して行われた射撃ロールにSR1/2の修正を与える。この効果は使用者が移動もしくは機動回避を行なった場合無効になる。また、飛行中は使用できない。使い捨て。

各社
ALPD

種別:スモーク(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:8　**電子SUV**:E
効果時間:3ターン　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$200
解説:アンチ・レーザー・パウダー・ディスチャージャー。レーザーを攪乱する粒子を機体の周囲に展開する。効果時間中に使用者に対して行われる攻撃のレーザー系センサーによる修正を0にする。この効果は使用者が移動もしくは機動回避を行なった場合無効になる。また、飛行中は使用できない。使い捨て。

各社
チャフポッドL

種別:チャフ(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:30　**電子SUV**:E
効果時間:~~3ターン~~ 枚　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$4000
解説:レーダー波を反射する破片を周囲にばらまくことでミサイルの対象をそらす。レーダー誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。4回まで使用でき、使用回数の回復には$200必要。

各社
チャフポッドS

種別:チャフ(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:10　**電子SUV**:E
効果時間:~~1ターン~~ 枚　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$1000
解説:レーダー波を反射する破片を周囲にばらまくことでミサイルの対象をそらす。レーダー誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。1回まで使用でき、使用回数の回復には$50必要。

各社
フレアポッドL

種別:フレア(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:30　**電子SUV**:E
効果時間:~~1ターン~~ 枚　**有効範囲**:メカ周囲
価格:$3000
解説:光熱体を射出するシステムでミサイルの対象をそらす。赤外線誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。6回まで使用でき、使用回数の回復には$300必要。

各社
フレアポッドS

種別:フレア(HP可)
タイミング:オートアクション
ENC:10　**電子SUV**:E
効果時間:~~1ターン~~ 枚　**有効範囲**:半径50m
価格:$1000
解説:光熱体を射出するシステムでミサイルの対象をそらす。赤外線誘導ミサイルの対象になった時に使用を宣言する。機動回避にSR2の修正を受けることができる。~~6~~ 2回まで使用でき、使用回数の回復には$300必要。
1

各社
ECMポッドA

種別:ECM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:15　**電子SUV**:R
効果時間:10ターン　**有効範囲**:半径500m
価格:$12000
解説:強力な妨害電波で効果範囲内のレーダー系センサーを無力化し、レーダー誘導ミサイルの命中修正を0にする。あらかじめ指定した周波数以外の通信も無効化される。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

各社
ECMポッドB

種別:ECM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:10　**電子SUV**:M
効果時間:4ターン　**有効範囲**:半径500m
価格:$5000
解説:強力な妨害電波で効果範囲内のレーダー系センサーを無力化し、レーダー誘導ミサイルの命中修正を0にする。あらかじめ指定した周波数以外の通信も無効化される。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

各社
ECCMポッドA

種別:ECCM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:15　**電子SUV**:W
効果時間:10ターン　**有効範囲**:半径500m
価格:$24000
解説:ECMの効果を無力化する電子戦装置。カウンターECMである。効果範囲内のECMポッドA、ECMポッドBの効果を無力化する。磁気嵐や、その他の電波障害に有効かどうかはGMが決定すること。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

各社
ECCMポッドB

種別:ECCM(HP可)
タイミング:マイナーアクション
ENC:10　**電子SUV**:U
効果時間:4ターン　**有効範囲**:半径500m
価格:$10000
解説:ECMの効果を無力化する電子戦装置。カウンターECMである。効果範囲内のECMポッドBの効果を無力化する。磁気嵐や、その他の電波障害に有効かどうかはGMが決定すること。使用後1時間はメカニック本体からの充電に費やさねばならない。

各社
チャフロケット

種別:チャフ(HP可)
タイミング:メジャーアクション
ENC:10　**電子SUV**:G
効果時間:1シーン　**有効範囲**:半径1km
価格:$30000
解説:チャフの詰まったロケットを打ち上げるランチャー。チャフは周囲に滞空し、効果範囲内の種別:レーダー・レーダー誘導ミサイルの命中修正を0にする。使い捨て。

メカニックアクセサリ

SUV [illegible]

　メカニックアクセサリは、メカニックの行動をサポートするために開発されたさまざまなツールである。これらのアクセサリを取り付けることで、メカニックの機能はさらに向上することだろう。
　なお、文章中の「人間」はサイズ0の人間を想定している。サイボーグ化などによってより巨大、あるいはよりミクロになっている場合はGMが適宜判断せよ。
　アクセサリの電子SUVはENC100以上ならば[illegible]1000以上[illegible]とする。

キャビンパーツ

各社

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：1000　**電子SUV：**G
価格：$20000
解説：寝台×4、キッチン、リビング、ユニットバスつきのキャビンで、快適な居住空間である。寝台は簡易個室となっており、リビングには窓が見られる簡易モニターが取り付けられている。主にトレーラーのカーゴ部などに取り付け、快適な長距離移動を行うための装備。キャビンパーツにいる10名までの人間は重量に数えない。

客室パーツ

各社

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：1000　**電子SUV：**G
価格：$10000
解説：大人数の旅客を運ぶためのキャビンで、ファーストクラス並の座席が30席用意されている。主にトレーラーのカーゴ部などに取り付けて使用する。客室パーツにいる30名までの人間は重量に数えない。

移動基地DX

ワイズヨーロッパ

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：4700　**電子SUV：**G
価格：$10000
解説：トレーラーカーゴを移動基地に改造するためのオプション。スクランブル発進可能な引き込み式タラップ、庫内ライト、コンバットシェル整備ラック、8人分の座席が内蔵されている。サイズ2までのメカニックを、サイズの合計が5になるまで搭載することができる。たとえばサイズ1のバイク3台と、サイズ2のバギー1台を搭載できる。移動基地DXにいる8名までの人間は重量に数えない。

医療システム

各社

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：300　**電子SUV：**G
価格：$10000
解説：車両に搭載する医療室。なんとか手術を行えるギリギリの広さしかないが、ともかくひととおりの医療行為を行うことができる。医療システムにいる4名までの人間は重量に数えない。

簡易シャワー室

各社

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：100　**電子SUV：**E
価格：$2000
解説：軽車両への搭載を前提としたシャワー室。バイクには搭載できない。密閉型で水を再利用する浄化システムがついており、1ヶ月は給水の必要がない。簡易更衣室を追加することもでき、その場合$500、ENC50が必要。

簡易トイレ

各社

種別：アクセサリ（貨物）
タイミング：常時
ENC：100　**電子SUV：**E
価格：$1000
解説：軽車両への搭載を前提とした簡易トイレ。一応のプライバシーを確保することができる。高性能なバイオフィルターがついており、汚水タンクの交換は半年に一度でよい。

牽引シェルキャリア

各社

種別：アクセサリ（牽引）
タイミング：常時
ENC：－（100）　**電子SUV：**E
価格：$3000
解説：コンバットシェル一機を乗せることができるシェルキャリア。バギー、ワゴン、カーゴ、装甲車、戦車によって牽引することができる。牽引中はREF－3。牽引シェルキャリアへのダメージは、コンバットシェル本体へのものと見なす。

ホバータンク・ブースター

各社

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：オートアクション
ENC：50　**電子SUV：**E
価格：$1400
解説：ホバータンクを急加速、あるいは急制動させるための追加ブースター。ロールの直前に使用し、ACLもしくはBRKを＋20することができる。また、突破時にも使用でき、その移動中突破値を＋10する。10回まで使用でき、使用回数の回復にはブースター用燃料（P107）2本が必要。

ラム／タックルピン

各社

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時
ENC：2　**電子SUV：**－
価格：$650
解説：突撃用の衝角やスパイク。《体当たり》の火力に＋50できる。

射出シート

各社

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：オートアクション
ENC：80　**電子SUV：**G
価格：$9000
解説：ダメージを受けた直後、あるいはメカニックの破壊が確定した直後に使用を宣言する。ロケットモーターで座席が射出され、同時に天井のハッチが開いて座っている人間を20m移動させることができる。ENCと費用には、機体の改造費用も含まれている。シートだけを再購入する費用は$5000。

ニトロパック

各社

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：セットアッププロセス
ENC：5
電子SUV：－
価格：$1000
解説：エンジンに“ニトロ”と呼ばれる特殊触媒を放出し、一時的に爆発的な出力を得るユニット。電気エンジンの場合効果は得られない。
　使用したターンのMVに＋10、ACLを＋20する。使い捨て。

各社
自動給弾システム

種別：アクセサリ（武器）
タイミング：マイナーアクション
ENC：5　**電子SUV**：G
価格：$1000
解説：メカニックに取り付けた武器に装備するアクセサリ。取り付けるときに、武器ひとつを選択する。貨物スペースに適合する弾丸が用意されている場合、マイナーアクションで給弾を行うことができる。武器に「給弾にはメジャーアクション」が必要と書いてある場合はそちらを優先すること。

EXSON
スーパージャイロ

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時
ENC：2　**電子SUV**：G
価格：$3200
解説：装備したメカニックの安定性を大きく高めるジャイロ。取り付けることで、無茶な機動も行えるようになる。突破値に＋5（実際にメカニックに乗って戦闘に参加した場合のみ有効）。サイズ1～3のメカニックにしか取り付けられない。

各社
サイドカーパーツ

種別：アクセサリ（牽引）
タイミング：常時
ENC：－（50）　**電子SUV**：E
価格：$700
解説：バイクに取り付けるサイドカー（ホバイクには取り付けられない）。このサイドカーはTP50/0を有し、人間ひとりか貨物ENC50までを搭載できる。取り付けてもバイクのTPは減少しないが、REFが－3される。

各社
ターレット・サイドカー

種別：アクセサリ（牽引）
タイミング：常時
ENC：－（70）　**電子SUV**：E
価格：$7000
解説：バイクに取り付けるサイドカー（ホバイクには取り付けられない）。リモコン銃座が取り付けられており、ハードポイント（30）と見なす。取り付けてもバイクのTPは減少しないが、REFが－3される。

各社
ミニクレーンユニット

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：250　**電子SUV**：E
価格：$6000
解説：ENC200までの物品、もしくはサイズ2までのメカニックを持ち上げることができるクレーン。ミニといっても相当なサイズと重さがある。

各社
ホロ神棚

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：オートアクション
ENC：1　**電子SUV**：E
価格：$5000
解説：ホログラフで投影される神棚。他宗教のものも販売されているため、デザインには困らない。最後の最後には神頼みしなければならないことだってあるものだ。1シナリオに1度だけ、乗員はLUCポイントを1点回復させることができる。

各社
リアクティブアーマー

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：オートアクション
ENC：30　**電子SUV**：－
価格：$1250
解説：着弾に対応して爆発し、その反作用で着弾の威力を相殺する爆薬ボード。装甲の各面に装備する。〈物〉もしくは〈貫〉属性の攻撃を受けたときに宣言する。そのダメージを0にする。クリティカルに対しては無効。使い捨て。
　一つの装甲部位に複数のリアクティブアーマーを装備することはできない。

各社
電動ウィンチ

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：メジャーアクション
ENC：10　**電子SUV**：E
価格：$300
解説：サイズが自分未満のメカニック一台を牽引オプションとして引っ張ることが出来るウィンチ。対象が移動した場合、牽引効果は失われる。

各社
レーダーポッド

種別：アクセサリ（HP可）
タイミング：常時
ENC：20　**電子SUV**：G
価格：$15000
解説：メカニックに搭載する小型レーダーポッド。装備しているすべてのレーダー誘導ミサイルの命中修正に＋40。また、10km圏内の物体を探知できる。

各社
パッシブレーダーポッド

種別：アクセサリ（HP可）
タイミング：常時
ENC：10　**電子SUV**：G
価格：$5000
解説：搭載したメカニックがレーダーに捕らえられた、あるいはミサイルにロックオンされている場合警告してくれるシステム。レーダー誘導ミサイルに対する機動回避の達成値を＋30する。

各社
ソナーポッド

種別：アクセサリ（HP可）
タイミング：常時
ENC：10　**電子SUV**：E
価格：$5000
解説：水中を探査するためのソナー。潜水艦の発見や水中地形の調査などを行うことができる。有効半径は1kmほど。もちろん地上の移動物体に対しても有効だ。

各社
耐放射線シールド

種別：アクセサリ（兵装）
タイミング：常時
ENC：30　**電子SUV**：－
価格：$10000
解説：メカニック全体を耐放射線シールドする処理。宇宙にでも放り出されない限り、被爆の心配をする必要はない。オープンタイプのメカニックにはこの処理は行えない。また、コンバットシェルとアクトポッド、戦車にはデフォルトで処理が行われている。

CS用ザック

ザックはコンバットシェルの汎用性をあらわす最大のもので、コンバットシェルのみが使用できる（可変型、[illegible]コンバットシェルには装備できない）。ザックは戦闘中には換装できないが、マスコンバット中はアナライズプロセスで換装できる。いかなる場合でも複数のザックを装備することはできない。

各社
ロケットブースター（A）

ENC:70
SUV:K **電子SUV**:P
価格:$12000 **燃料**:8
機動性:A
REF修正:REF×4 **MV修正**:MV×100
ACL:+60 **BRK**:+0
解説:現在最高クラスのロケットブースター。燃料ターンの間［飛行状態］になる。

各社
ロケットブースター（B）

ENC:70
SUV:J **電子SUV**:P
価格:$9000 **燃料**:6
機動性:A
REF修正:REF×4 **MV修正**:MV×100
ACL:+50 **BRK**:+0
解説:普及型のロケットブースター。安定した飛行性能を持つ。燃料ターンの間［飛行状態］になる。

各社
ロケットブースター（C）

ENC:70
SUV:J **電子SUV**:P
価格:$4000 **燃料**:4
機動性:A
REF修正:REF×4 **MV修正**:MV×100
ACL:+40 **BRK**:+0
解説:もっとも安価なロケットブースター。燃料ターンの間［飛行状態］になる。

各社
高機動ブースター

ENC:90
SUV:O **電子SUV**:P
価格:$10000 **燃料**:6
機動性:A
REF修正:REF+10 **MV修正**:MV+10
ACL:+30 **BRK**:+30
解説:多数のブースター・ノズルを使用し、ホバリングしながら高速戦闘を行うザック。速度は低いが、圧倒的な機動戦闘を行うことができる。燃料1点あたり3ターンの高速戦闘が可能。飛行はできないが、水上や沼地を移動できる。

各社
簡易ホバーザック

ENC:80
SUV:F **電子SUV**:P
価格:$5000 **燃料**:－
機動性:A
REF修正:REF×6 **MV修正**:MV×30
ACL:+30 **BRK**:+10
解説:厚いラバー製の簡易ホバーユニットで、普段はザック内に収納されている。ホバー移動が可能になる。最大稼働時間は30分ほどで、それを過ぎると1日かけてコンバットシェルから充電する必要がある。

各社
掘削作業用ザック

ENC:60
SUV:R **電子SUV**:J
価格:$13000 **燃料**:－
機動性:C
REF修正:－ **MV修正**:－
ACL:－ **BRK**:－
解説:左側に強烈なハロゲンランプ、右側に岩石掘削用レーザー（武器としては使えない）を装備した地中掘削用ザック。トレジャーハントや金庫破り、土木工事などに便利。

各社
キャノンザック

ENC:130
SUV:K **電子SUV**:P
価格:$20000 **燃料**:2
機動性:A
REF修正:REF×4 **MV修正**:MV×100
ACL:+40 **BRK**:+0
解説:120㎜無反動砲（P090）を装備したザック。ただし装弾数は8となっている（弾価格は価格、ENCともに8倍）。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。キャノンを使用するために移動モードを切り替える必要はない。

各社
水中用ザック

ENC:90
SUV:K **電子SUV**:P
価格:$3500 **燃料**:2
機動性:A
REF修正:REF×4 **MV修正**:MV×100
ACL:+40 **BRK**:+0
解説:ウォータージェットを装備し、水中でも歩行時と同じ速度で移動できるザック。水中用ライトも装備しており、10mまでを照らし出すことができる。水深40mまで潜行できる。簡易ロケットブースターが装備されており、燃料ターンの間［飛行状態］になる。

CS用アクセサリ

SUV [illegible]

CS用アクセサリはコンバットシェル、重コンバットシェル、[illegible]コンバットシェル[illegible]のみが装備できる。このうち(兵装)とあるものは兵装TPを使って、(HP)とあるものはハードポイントを使って取り付ける。

CS用アクセサリは[illegible]において兵装とみなされる。ただし、[illegible]ドは攻撃の対象にならないものとする。

各社
スタビライザーブレードS

種別:CS用アクセサリ(HP)
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:E
価格:$200
解説:[飛行状態]および高機動ブースター使用時のREFに+2するユニット。同じ部位のハードポイント2つにそれぞれ装備することで効果を発揮する。片方だけでは効果は得られない(両方で合計+2)。価格は片方のもの。
　この装備の効果は重複する。

各社
スタビライザーブレードM

種別:CS用アクセサリ(HP)
タイミング:常時
ENC:20　**電子SUV**:E
価格:$400
解説:[飛行状態]および高機動ブースター使用時のREFに+4するユニット。同じ部位のハードポイント2つにそれぞれ装備することで効果を発揮する。片方だけでは効果は得られない(両方で合計+4)。価格は片方のもの。
　この装備の効果は重複する。

各社
ブースターウィング

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:40　**電子SUV**:E
価格:$2000
解説:ザックに直結する大型の安定翼。飛行中の安定性を飛躍的に高めてくれる。[飛行状態]および高機動ブースター使用時のREFに+7する。また、使用中の突破力に+10する。
　この装備の効果は重複する。

各社
プロペラントタンク

種別:CS用アクセサリ(HP)
タイミング:オートアクション
ENC:10　**電子SUV**:E
価格:$1000
解説:メインプロセスの直前に使用を宣言する。ザックの燃料を1回復する。1回使用したら、ブースター用燃料(P107)1つを使用して燃料を補充するまで使用できない。

各社
大型プロペラントタンク

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:オートアクション
ENC:110　**電子SUV**:E
価格:$3000
解説:メインプロセスの直前に使用を宣言する。ザックの燃料を1回復する。10回使用したら、ブースター用燃料(P107)10個を消費して燃料を補充するまで使用できない。
　この兵装に命中(物理攻撃に限る)を受けた場合、誘爆によってコンバットシェル本体に〈物〉250(固定ダメージ)を与える。

各社
ハードパック

種別:CS用アクセサリ(HP)
タイミング:種別
ENC:−(10)　**電子SUV**:−
価格:$100
解説:ハードポイントに装備するラック。中にハードポイントのTPと同じだけの装備をしまっておくことができる。収納した装備は兵装TPおよびハードポイントへの重量には数えない。

各社
高性能浄化フィルター

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:10　**電子SUV**:−
価格:$4500
解説:ケミカルリンゲル液の浄化を効率的に行うことができるフィルター。リンゲル液の交換頻度を2週間に1度にすることができる。

ボッシュ
バリアブルフレーム

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:50　**電子SUV**:−
価格:$2000
解説:機体フレームとハードポイントを連結し、より大型の装備を取り付けるためのオプションパーツ。取り付けるときにハードポイントひとつを指定し、その搭載TPを+40する。この装備を複数取り付けることが可能だが、ひとつのハードポイントに対して効果を及ぼせるのはあくまで一回までとする。

各社
ミミクリーパック

種別:CS用アクセサリ(HP)
タイミング:オートアクション
ENC:10　**電子SUV**:E
価格:$100
解説:轟音を発するスピーカーと、いかにも爆発の煙に見える発煙筒のパック。あなたに対するダメージ決定直後に使用を宣言する。遠目にはコンバットシェルがやられたように見える。

各社
ジャングル用装備

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:40　**電子SUV**:J
価格:$5000
解説:湿地踏破用のかんじき状の足回りパーツ(沼地などでも沈まない)と渡河用の浮き袋のセット。ジャングルでの行軍には必需品となるだろう。

各社
ダッシュローラーユニット

種別:CS用アクセサリ(兵装)
タイミング:常時
ENC:40　**電子SUV**:K
価格:$10000
解説:脚部に装備するコアレスモーターのダッシュローラーと、制動用ターンピックのセット。ザック同様、セットアップに移動方法を変更することができる。機動性はB、REFは歩行時の3倍、MVは歩行時の10倍、ACLは歩行時の+15、BRKは+5となる。使用中は突破力に+10される。

各社 CSMC：操縦編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$6000
解説：コンバットシェルの操縦をサポートするマニューバーカード。〈コンバットシェル〉のSRに+20する。

各社 CSMC：重火器編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$4000
解説：主にコンバットシェルのメインアームである手持ち火器の射撃をサポートするカード。〈重火器〉のSRに+20する。

各社 CSMC：搭載火器編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$4000
解説：コンバットシェルの搭載火器による射撃をサポートするマニューバーカード。〈搭載火器〉のSRに+20する。

各社 CSMC：火力支援編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$8000
解説：火器管制を全般的にサポートするマニューバーカード。〈重火器〉〈搭載火器〉のSRに+10する。

各社 CSMC：格闘編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$2000
解説：格闘戦をサポートするマニューバーカード。〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉のSRに+20する。

各社 CSMC：強襲編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$10000
解説：強襲突撃戦闘の戦術とマニューバが収められたカード。突破値に+10する（実際にメカニックに乗ってマスコンバットを行なっている場合にのみ有効）。

各社 CSMC：精密作業編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$5000
解説：精密作業をサポートするマニューバーカード。〈爆発物〉〈トラップ〉のSRおよび、DEXのARに+10する。

各社 CSMC：小火器編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$2000
解説：SWAT用に開発された屋内戦闘用のマニューバーカード。〈小火器〉に+20。

各社 CSMC：特殊武器編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$4000
解説：巨大な格闘戦武器での殴り合いを好む酔狂なコンバットシェル乗り向けに開発されたカード。〈特殊武器〉のSRに+20する。

各社 CSMC：指揮編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$12000
解説：最前線での指揮管制をサポートするマニューバーカード。〈戦略／戦術〉のSRに+10する。

各社 CSMC：ゲリラ戦編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$5000
解説：ゲリラ戦に特化したマニューバーカード。〈投擲〉〈隠密〉のSRに+20する。

各社 CSMC：土木工事編
種別：マニューバーカード
タイミング：常時
ENC：0　**電子SUV**：－
価格：$1000
解説：土木工事を行うためのマニューバーカード。〈専門知識：土木工事〉のSRに+30する。

ネットワーク

ネットワーク、それは惑星上をあまねく覆い尽くす広大なフロンティアである。ネットワークは通信、流通、娯楽、情報のあらゆる分野に広がり、ネットに接続されていない機械のほうが珍しいほどだ。ここではそれにアクセスするための装備を紹介する。

コンピュータと生活

2170年代を生きる人々にとって、コンピュータは生活の欠くべからざる一部分だ。カタストロフ前の人々にとって"コンピュータ"でなかったもの、たとえば電話やTV放送、劇場の切符、会社……そうしたものは地球全土を覆い尽くすコンピュータネットワークによってほとんどが置換されている。

メガ＝シティを動かすほどの権力と知性を有する超高級AIから、文明から隔絶されたかに見えるタウンに置かれた一台の古ぼけた衛星端末まで、コンピュータは人々を結びつけ、リンクさせるはたらきをしているのだ。

現代のコンピュータ

2170年代のコンピュータは出荷時にユーザーがおおむね必要とするであろう機能をすでに備えており、自動的にネットを通じてアップデートを繰り返し、最適化を行っている。さもないと、あっというまに進化するウィルスソフトやハッカーに対応できなくなったり、機能が時代遅れになってしまうからだ。また、インストールされていないソフトであっても必要に応じてネットから適切なソフトをダウンロードすることができる。そのため、コンピュータはネットの端末、"ターミナル"と呼ばれる。

従ってプレイ中に、PCは自分のターミナルにワープロや表計算ソフトが入っているかどうかロールする必要はない。それは「判定の必要がない行為」なのである。便宜上、ゲーム上のデータを持たないソフトウェアを購入するのに価格は必要ないし、判定も必要ないものとする。もちろんGMはシナリオの必要に応じて、適宜必要なソフトウェアの価格とメモリを設定して構わない。

現在使われているターミナルは、大きく分けて以下の4種類である。なお、すべてのターミナルには非常用電源、太陽光充電装置、衛星通信機が装備されている。

▼大型ターミナル

本棚ほどもある巨大なコンピュータ。処理速度、装備できるオプションの数のいずれにおいてもぬきんでているが、価格も重量もとび抜けているため、個人が所有するようなものではない。とはいえ、高クラスのハンターなら切り札として持っていることもあるだろう。

▼パーソナルデッキ

もっとも一般的な携帯ターミナル。カタストロフ前のPDAやノートパソコンに相当する。これひとつでネットワークに関するほぼあらゆるアクションが可能になる。ネットライナーやハッカーが使用するものは、ハッキングに特化した性能を有していることが多い。

▼セルラーターミナル

カタストロフ前の携帯電話に相当する小型端末。無線通信機能の他、簡単な処理演算機能なども持つ。

ソフトウェア

もちろん、ハンターの仕事がワープロや表計算ソフトで解決することはほとんどないだろう。企業のターミナルに存在するデータ領域から機密データを盗み出したり、飛んでくるミサイルを阻止するには相応のソフトウェアが必要である。ソフトウェアにはENCは存在せず、いくつでも

所持することができ、所持しているプログラムはマイナーアクションで準備することができる。

なお、すべてのソフトウェアは、ひとつのターミナルから別のターミナルに判定なしで移し換えることが可能だ。

ソフトウェアは以下の四種類に分類される。

▼ウェポンソフト

コアストライク戦闘の際に"武器"となるソフト。《マテルフォーム》の効果中のキャラクターは装備しているウェポンソフトの中から、ウェポンソフトをひとつだけ準備できる。

▼アーマーソフト

あらゆるハッキングによる"ダメージ"を軽減する"鎧"となるソフト。《マテルフォーム》の効果中のキャラクターは装備しているアーマーソフトの中から、アーマーソフトをひとつだけ準備できる。

なお、マテルフォームを使用しない一般ユーザーのための防壁は主に物理媒体に主眼を置いている。それらについては、サイバーツール(P102)を別途参照すること。

▼マジックソフト

ネットワークのプロテクトを破壊するためのウィルスやワームなどと呼ばれる攻撃型プログラム。《マテルフォーム》の効果中のキャラクターは装備したマジックソフトはどれでも自由に電子攻撃に用いることができるが、一度使用すると破壊される。

▼ユーティリティ

これまでの三種類に分類されないソフトウェア。便宜上、データもここに分類される。

ターミナルオプション

増設メモリ、補助処理クリスタルなどはすべてターミナルオプションと呼ばれる。それぞれのコンピュータにはオプションスロットが装備されており、その数までのオプションを装備することができる。

オプションを外したり、取り付けるにはメジャーアクションが必要となる。

データの見方

以下に、コンピュータおよびソフトウェアのデータの見方を解説する。

ターミナル

①ENC

ターミナルそのもののENCをあらわしている。オプションを装備してもこの数値が増減することはない。メカニックに装備する場合は、貨物として扱う。

②REF

ターミナルの反応速度をあらわす。《マテルフォーム》使用時のの【REF】となる。

③MEM

装備しているすべてのプログラムのMEMの合計は、ターミナルのMEM以下でなければならない。

④SUV

そのターミナルの【電子SUV】をあらわす。

⑤スロット

そのターミナルに組み込むことのできる、ターミナルオプションの数を意味する。

ウェポンソフト、マジックソフト

⑥火力

電子攻撃に用いた場合の火力をあらわす。[+MC]とあった場合、オプションのマインドチップによる火力修正を受けられることをあらわす。たとえば、MC修正が10のマインドチップを装備していれば、火力が+10されるのである。

⑦信頼性

電子攻撃に用いた場合の信頼性をあらわす。

⑧命中修正

電子攻撃に用いた場合、命中修正に課せられる修正値をあらわす。

⑨限界

そのソフトを用いた電子攻撃の最終火力の上限をあらわす。

アーマーソフト

⑩装甲値

コアストライク戦闘において、そのアーマーソフトがどれだけ攻撃に対する装甲効果を発揮するかをあらわす。

ユーティリティソフト

⑪タイミング

そのユーティリティソフトを使用するタイミングが書かれている。タイミングについてはP056とP185を参照のこと。

原則的に、常時やオートアクションと書かれている以外のユーティリティソフトは、同時に複数を使用できない。

ターミナル

SUV [illegible]

広大なネットに接続するためのデバイス、それがターミナルである。もちろん人口のほとんどがニューラルEOMによってネットに接続されている22世紀において、人間そのものがターミナルであるとは言える。とはいえ、外付けのハードウェアはいまだ有益なデバイスであり、社会のあらゆる場所で活用されている。
ターミナルをメカニック内に置いて使用する場合は、貨物TPを使用する。

各社
オフィスターミナル

種別:大型ターミナル　**ENC**:100
REF:40　**MEM**:100
電子SUV:J　**スロット**:3
価格:$100000
解説:中小企業や、メガコーポの支社などでメインサーバとして使われるクラスのワークステーション。多くのAHPはこの端末からアクセスしている。

アシュプール
エンディミオンII

種別:大型ターミナル　**ENC**:120
REF:35　**MEM**:160
電子SUV:K　**スロット**:3
価格:$150000
解説:かつては最新型だったワークステーション。処理速度はさほどでもないが、安定した性能を持つため、今でも現役の会社は多い。

オルターン
ミーミル90

種別:大型ターミナル　**ENC**:150
REF:40　**MEM**:240
電子SUV:L　**スロット**:4
価格:$220000
解説:コストパフォーマンスと性能を高いレベルでマッチングさせたフィンランド系企業オルターン社の新製品。

アーク
ガレオン

種別:大型ターミナル　**ENC**:160
REF:45　**MEM**:300
電子SUV:L　**スロット**:3
価格:$300000
解説:ベンチャービジネスで知られるタウン、アークが独自に開発したワークステーション。防砂機能や冷却機能に優れており、砂漠の真ん中でフル稼働させてもビクともしない。

王立電子研
ジェイドモノリス

種別:大型ターミナル　**ENC**:200
REF:50　**MEM**:380
電子SUV:M　**スロット**:5
価格:$500000
解説:グリーンの直方体、という異様な外見で発売当時業界にショックを与えたワークステーション。支配企業クラスで使用されている。

エレクトラスト
ベヘモト7G

種別:大型ターミナル　**ENC**:240
REF:35　**MEM**:500
電子SUV:P　**スロット**:5
価格:$660000
解説:大型ワークステーションにおいて絶対的なシェアを持つエレクトラストの新型。他をよせつけない圧倒的な処理能力を持つが、速度は微妙、というのが市場の評価。

各社
パーソナルデッキ

種別:パーソナルデッキ　**ENC**:2
REF:30　**MEM**:20
電子SUV:F　**スロット**:2
価格:$1000
解説:もっとも一般的な携帯ターミナル。カタストロフ前のPDAやノートパソコンに相当する。これひとつでネットワークに関するほぼあらゆるアクションが可能になる。ネットライナーやハッカーが使用するものは、外見的には民生用のものと区別がつかないが、ハッキングに特化した性能を有している。

テクノニクス
パンテックNE

種別:パーソナルデッキ　**ENC**:2
REF:35　**MEM**:60
電子SUV:F　**スロット**:2
価格:$10000
解説:小型で取り扱いやすい入門用ターミナル。ネットライナーの登龍門として人気が高い。デザインもおしゃれで、持ち運びに便利。

トライクロン
ウォーロックV240

種別:パーソナルデッキ　**ENC**:3
REF:38　**MEM**:100
電子SUV:G　**スロット**:3
価格:$15000
解説:軍用に開発された携帯ターミナルで、防壁強度の高さがウリ。この値段にしては拡張性が高いが、メモリはそれほどでもない。

アーク
キャラベル

種別:パーソナルデッキ　**ENC**:4
REF:35　**MEM**:150
電子SUV:G　**スロット**:2
価格:$30000
解説:メリル・ミラ・モーゼスの肝いりで設計されたパーソナルデッキ。荒野での使用を念頭に置き、高出力の太陽電池や手回し式緊急バッテリーなどを備えている。

王立電子研
メガリスクーン

種別:パーソナルデッキ　**ENC**:5
REF:40　**MEM**:160
電子SUV:G　**スロット**:3
価格:$50000
解説:南アフリカ製のパーソナルデッキ。いささか大型だがその分拡張性も高く、性能も安定していることからファンが多い。

猿紅
マシンMGZZ
種別:パーソナルデッキ　**ENC**:5
REF:45　**MEM**:180
電子SUV:I　**スロット**:3
価格:$120000
解説:凝った作りで知られる日本製のパーソナルデッキ。性能は高いが、価格に見合ったものかどうかについては疑義が呈されることが多い。

北京電脳
電王
種別:パーソナルデッキ　**ENC**:2
REF:50　**MEM**:180
電子SUV:I　**スロット**:4
価格:$250000
解説:手のひらサイズのワークステーション、を売り文句に北京電脳が満を持して発売したパーソナルデッキ。発売からわずか五分であらゆるネットから在庫が消えたことはあまりにも有名。

ニコラス=ハインツ
Exマキナ
種別:パーソナルデッキ　**ENC**:2
REF:60　**MEM**:250
電子SUV:H　**スロット**:4
価格:$1200000
解説:嘘か誠か、"電脳神"ニコラス=ハインツその人が作成したという出所不明の端末。高性能を誇ることは間違いないが、使用中にホワイトアウトする使用者が続発したとの噂が絶えない。

各社
セルラーターミナル
種別:セルラーターミナル　**ENC**:1
REF:3　**MEM**:10
電子SUV:F　**スロット**:1
価格:$100
解説:カタストロフ前の携帯電話に相当する小型端末。各社ごとにデザインや操作系統に細かい違いはあるが、データ的な差異はないものとする。シティやタウンの各所に設置されている公衆端末（ENC30）もENC以外は同一のデータとする。

シンクレア
Hi-ポケット
種別:セルラーターミナル　**ENC**:1
REF:3　**MEM**:20
電子SUV:G　**スロット**:1
価格:$500
解説:高級機種として発売された高機能セルラーターミナル。優れた電算処理機能を備え、通信性能の安定性、信頼性も高い。

トルテック
リトルバンク
種別:セルラーターミナル　**ENC**:1
REF:3　**MEM**:30
電子SUV:F　**スロット**:1
価格:$1000
解説:独自路線を追求する同社のニューモデル。セルラーターミナルとしては破格の大容量メモリを持つため、データ保存用の端末として活用するハッカーも少なくない。

ターミナルオプション
[illegible]

猿紅
マインドチップ200
種別:マインドチップ
価格:$5000
解説:もっとも一般的なマインドチップ。イメージファイト時の火力を増加させることが出来る。
　MC修正＋10。複数のマインドチップを装備していた場合、最大のMC修正だけが適用される。

猿紅
マインドチップ400
種別:マインドチップ
価格:$8000
解説:中級者以上向けにより精度を高めたマインドチップ。
　MC修正＋20。複数のマインドチップを装備していた場合、最大のMC修正だけが適用される。

猿紅
マインドチップ600
種別:マインドチップ
価格:$15000
解説:アイスブレーカー御用達の高性能マインドチップ。
　MC修正＋30。複数のマインドチップを装備していた場合、最大のMC修正だけが適用される。

北京電脳
神霊伍型
種別:マインドチップ
価格:$50000
解説:大容量と引き換えに性能と扱いやすさを両立した最新鋭チップ。主にAHPの高級捜査官が使用する。
　MC修正＋40。複数のマインドチップを装備していた場合、最大のMC修正だけが適用される。

トルテック
ペンタグラム
種別:マインドチップ
価格:$100000
解説:ウェポンソフトの性能を限界まで引き上げる幻のマインドチップ。市場からはすぐ姿を消したが、さまざまな裏マーケットにおいて高値で取引される。
　MC修正＋50。準備中のウェポンソフトの命中修正－10。複数のマインドチップを装備していた場合、最大のMC修正だけが適用される。

各社
増設メモリS

種別：増設メモリ
価格：$6000
解説：普及型の増設メモリ。積載可能なソフト容量を増加させる。
MEM修正＋20。複数の増設メモリを装備していた場合、最大のMEM修正だけが適用される。

各社
増設メモリM

種別：増設メモリ
価格：$18000
解説：普及型の増設メモリ。。
MEM修正＋30。複数の増設メモリを装備していた場合、最大のMEM修正だけが適用される。

各社
増設メモリL

種別：増設メモリ
価格：$80000
解説：普及型の増設メモリ。積載可能なソフト容量を増加させる。
MEM修正＋40。複数の増設メモリを装備していた場合、最大のMEM修正だけが適用される。

各社
増設メモリLL

種別：増設メモリ
価格：$165000
解説：違法増設メモリ。積載可能なソフト容量を大幅に増加させる。
MEM修正＋50。複数の増設メモリを装備していた場合、最大のMEM修正だけが適用される。

各社
増設クリスタル

種別：増設クリスタル
価格：$8000
解説：端末の計算処理速度を向上させる演算クリスタルを増設する。ターミナルのREF修正＋5。

トルテック
ナウマン式増設クリスタル

種別：増設クリスタル
価格：$54000
解説：端末の計算処理速度を向上させる演算クリスタルを増設する。ターミナルのREF修正＋10。

シンクレア
ニューロ式増設クリスタル

種別：増設クリスタル
価格：$110000
解説：端末の計算処理速度を向上させる演算クリスタルを増設する。ターミナルのREF修正＋15。ターミナルの電子SUVが一段階低下する。

各社
サバイバルチップC

種別：サバイバルチップ
価格：$10000
解説：ターミナルの【電子SUV】を1段階上昇させる。複数のサバイバルチップを装備しても効果は重複しない。

各社
サバイバルチップB

種別：サバイバルチップ
価格：$95000
解説：ターミナルの【電子SUV】を2段階上昇させる。複数のサバイバルチップを装備しても効果は重複しない。

各社
サバイバルチップA

種別：サバイバルチップ
価格：$140000
解説：ターミナルの【電子SUV】を4段階上昇させる。複数のサバイバルチップを装備しても効果は重複しない。加えて、ターミナルのREF修正を－10する。

不明
メリフィック

種別：ターミナルオプション
価格：$10000
解説：違法ハッカー御用達のマインドチップの性能を向上するターミナルオプション。ハッカーの能力によって性能にばらつきが出るという。
マインドチップのMC修正に＋【INT】する。

各社
擬装用設備

種別：ターミナルオプション
価格：$800
解説：ターミナルの外観を変える外装設備。大型ターミナルの場合は家具や机、壁の一部などに、パーソナルデッキならアクセサリや服、変わったところでは楽器や銃器などに見せかける。購入時に外観を決定すること。擬装用というよりは趣味的な意味合いが強い。搭載したターミナルを隠す際の〈隠密〉にSR2のロール修正を受ける。

ウェポンソフト

コアストライクを行なうための攻撃用ソフトウェア。ネットライナーたちの遊び心に答えるためか、各社趣向をこらしたサイバーイメージを与えている。これがなければほとんどのハッキングが行なえないため、ネットラ[illegible]

テクノニクス

ダガー

種別:ウェポンソフト
MEM:5　**火力**:〈電〉10+MC
アクシデント値:96　**価格**:$500
命中修正:0　**限界**:300
解説:スタンダードなウェポンソフト。威力は低いがメモリを占有しないため、駆け出しのネットライナーに人気。
　サイバーイメージは短剣、短刀など。

テクノニクス

ブロードソード

種別:ウェポンソフト
MEM:20　**火力**:〈電〉20+MC
アクシデント値:96　**価格**:$3000
命中修正:0　**限界**:300
解説:可もなく不可もないベーシックなウェポンソフト。多くのハッカーやAHPに愛用されている。
　サイバーイメージは剣。

エレクトラスト

ウィングソード

種別:ウェポンソフト
MEM:50　**火力**:〈電〉50+MC
アクシデント値:86　**価格**:$20000
命中修正:10　**限界**:300
解説:オーストラリアの支配企業、エレクトラストがAHP向けに開発した最新型ウェポンソフト。軽量で扱いやすいが、バグが多いことからマニアには不評。
　サイバーイメージは、翼があしらわれた魔法の剣。

エレクトラスト

グレートアックス

種別:ウェポンソフト
MEM:60　**火力**:〈電〉30
アクシデント値:96　**価格**:$40000
命中修正:−50　**限界**:250
解説:マインドチップへの反応精度を高めたウェポンソフト。火力にMC修正の二倍を加算する。
　サイバーイメージは両手持ちの斧。

テクノニクス

エクスカリバー

種別:ウェポンソフト
MEM:120　**火力**:〈電〉40+MC
アクシデント値:99　**価格**:$300000
命中修正:0　**限界**:300
解説:対防壁性能を重視したウェポンソフト。きわめて高価なのでAHPですら上級捜査官にしか貸与されない。
　サイバーイメージは黄金に輝く長剣(追加被害:シフト1)。

シンクレア

ショートリボルバー

種別:ウェポンソフト
MEM:10　**火力**:〈電〉20
アクシデント値:96　**価格**:$1500
命中修正:0　**限界**:350
解説:マインドチップの影響に左右されない"ガンソフト"シリーズの入門モデル。
　サイバーイメージは短銃身のリボルバー。

シンクレア

フォーティファイブ

種別:ウェポンソフト
MEM:30　**火力**:〈電〉40
アクシデント値:96　**価格**:$5000
命中修正:−10　**限界**:350
解説:ショートリボルバーをより大出力にしたモデル。タフなプロテクションやアーマーソフトに対しても十分な貫通力を持つことで評価が高い。
　サイバーイメージは大口径のオートピストル。

シンクレア

ショットガン

種別:ウェポンソフト
MEM:50　**火力**:〈電〉40
アクシデント値:99　**価格**:$15000
命中修正:30　**限界**:350
解説:一度に複数の電子的ロジックボムやワームを打ち込むことによって、相手のデフレクションを困難にするウェポンソフト。
　サイバーイメージは大型のショットガン。

猿紅

ワキザシ

種別:ウェポンソフト
MEM:10　**火力**:〈電〉10+MC
アクシデント値:99　**価格**:$1000
命中修正:0　**限界**:300
解説:高い技術力で知られる猿紅財団が警備会社向けに売り出したウェポンソフト。動作安定性の面から評価が高い。
　サイバーイメージはオリエンタルな脇差。

猿紅

カワナガ

種別:ウェポンソフト
MEM:20　**火力**:〈電〉10+MC
アクシデント値:96　**価格**:$3000
命中修正:0　**限界**:300
解説:多用途に使えるマルチパーパスソフト。準備していると、TRロールでの達成値に+10%の修正を得る。
　サイバーイメージは鉤つきの縄。

龍造院電脳

コテツブレード

種別:ウェポンソフト
MEM:65　**火力**:〈電〉60+MC
アクシデント値:96　**価格**:$30000
命中修正:10　**限界**:300
解説:いささか重めだがウィングソードに比べて安定していることから、スペーシーや特殊部隊に好まれるウェポンソフト。
　サイバーイメージはクラシックな日本刀。

龍造院電脳 ムラナマブレード

種別：ウェポンソフト
MEM：100　**火力**：〈電〉120＋MC
アクシデント値：96　**価格**：$200000
命中修正：20　**限界**：300
解説：京都に本社を置く宗教系企業、龍造院グループが採算を度外視して開発したスーパーウェポンソフト。ごくまれに市場に流れる。
　サイバーイメージは妖しげな名刀。

アーク ハンドブラスター

種別：ウェポンソフト
MEM：5　**火力**：〈電〉20
アクシデント値：96　**価格**：$3000
命中修正：0　**限界**：350
解説：アークの代表みずからが開発したハンター向けウェポンソフト。軽くて運用しやすい。
　サイバーイメージは小型のレーザーガン。

アーク PDW

種別：ウェポンソフト
MEM：40　**火力**：〈電〉40
アクシデント値：96　**価格**：$30000
命中修正：30　**限界**：350
解説：テクノニクス・ショットガンより20%もメモリ軽量、を売り文句に発売されたウェポンソフト。
　サイバーイメージは高速徹甲弾を使うサブマシンガン。

アーク レールガン

種別：ウェポンソフト
MEM：140　**火力**：〈電〉130
アクシデント値：96　**価格**：$350000
命中修正：0　**限界**：350
解説：一撃必殺のワームを打ち込み、瞬時にプロテクションを無力化する大型のウェポンソフト。
　サイバーイメージはバズーカ状の電磁砲。

シェンロン 両節棍

種別：ウェポンソフト
MEM：10　**火力**：〈電〉20＋MC
アクシデント値：96　**価格**：$5000
命中修正：－30　**限界**：300
解説：グレートホンコン製のマイクロデッキ向けに開発された超軽量高性能のウェポンソフト。きわめて扱いにくい。
　サイバーイメージはヌンチャク。

シェンロン 拐

種別：ウェポンソフト
MEM：30　**火力**：〈電〉10＋MC
アクシデント値：96　**価格**：$12000
命中修正：0　**限界**：300
解説：攻防一体のマルチパーパス防壁ソフト。装備しているアーマーソフトによる装甲に＋10する。
　サイバーイメージはトンファー。

王立電子研 スモールシールド

種別：ウェポンソフト
MEM：40　**火力**：〈電〉10＋MC
アクシデント値：99　**価格**：$15000
命中修正：0　**限界**：200
解説：AHPの到着まで時間稼ぎをするのが主任務である警備員用に開発されたウェポンソフト。装備しているアーマーソフトによる装甲値に＋10する。
　サイバーイメージは小型の盾。

王立電子研 ラージシールド

種別：ウェポンソフト
MEM：80　**火力**：〈電〉30＋MC
アクシデント値：96　**価格**：$73000
命中修正：0　**限界**：200
解説：スモールシールドの防壁展開能力をさらに強化したウェポンソフト。装備しているアーマーソフトによる装甲値に＋20する。
　サイバーイメージは大型の盾。

トルテック フェイザーガン

種別：ウェポンソフト
MEM：10　**火力**：〈電〉40
アクシデント値：96　**価格**：$6000
命中修正：－40　**限界**：200
解説：よくも悪くも大味なことで知られるニューブラジリア製のウェポンソフト。無駄に威力だけはでかい。
　サイバーイメージは、破壊光線を放つ光線銃。

トルテック プロトンビーム

種別：ウェポンソフト
MEM：30　**火力**：〈電〉60
アクシデント値：96　**価格**：$20000
命中修正：－30　**限界**：200
解説：フェイザーガンをより大型化した重攻撃用ウェポンソフト。メモリをぎりぎりまで節約したいネットライナーに人気。
　サイバーイメージはひとかかえもある光線砲。

トルテック フュージョンカノン

種別：ウェポンソフト
MEM：70　**火力**：〈電〉10
アクシデント値：86　**価格**：$185000
命中修正：－40　**限界**：200
解説：周囲のデータごとサイバーイメージをごっそり破壊する新機軸のウェポンソフト。対象の使用しているアーマーソフトによる装甲を無視する。
　サイバーイメージは先端にパラボラのついたビーム砲。

トルテック ブラックホールカノン

種別：ウェポンソフト
MEM：180　**火力**：〈電〉200
アクシデント値：86　**価格**：$500000
命中修正：－100　**限界**：300
解説：常時使用可能なマジックソフトをコンセプトに開発されたウェポンソフト。きわめて扱いがむずかしい。
　サイバーイメージは黒い球体。

アーマーソフト

自己の周囲に電子的な防壁を展開し、ターミナルに対する電子攻撃を軽減するソフトウェア。サイバーイメージに対して文字通り甲冑のようなイメージを与える。

王立電子研
フラックジャケット

種別:アーマーソフト
MEM:20 **装甲**:20
価格:$10000
解説:軽量さと強靭さを両立させたアーマーソフトのベストセラー。一般的なAHPやネットライナーの標準装備である。同じクラスのものとしては、テクノニクスの"チェインメイル"が有名。
サイバーイメージは防弾チョッキや鎖かたびら。

[illegible]院電脳
ニンジャスーツ

種別:アーマーソフト
MEM:40 **装甲**:20
価格:$30000
解説:電子的隠密性を高め、攻撃を受け止めるよりかわすことに特化したアーマーソフト。防御力自体は低く、使用者の技量に左右される部分が大きい。使用中、デフレクションの達成値に+20。
サイバーイメージは忍者の黒装束。

シンクレア
ウェスタンウェア

種別:アーマーソフト
MEM:10 **装甲**:30
価格:$40000
解説:コンパクトな容量が売りのアーマーソフト。攻撃用ソフトのメモリ領域を圧迫しないことから先手必勝を旨とするネットライナーたちに好評。
サイバーイメージは西部劇風のカウボーイルック。

テクノニクス
スーツアーマー

種別:アーマーソフト
MEM:60 **装甲**:40
価格:$50000
解説:たいていの攻撃に対して十分な防御力を持つアーマーソフト。一人前のハンターならこれくらいは身につけておきたいとされる。
サイバーイメージは甲冑、オートプロテクター、宇宙服など。なお、全体的にアーマーソフトのほうが性質上、外見のバリエーションは豊富。

北京電脳
超力甲冑

種別:アーマーソフト
MEM:80 **装甲**:30(80)
価格:$100000
解説:マジックソフトに対して自動的に対抗防壁を展開する半自律型アーマーソフト。マジックソフトに対しては、装甲がカッコ内の数字になる。
サイバーイメージは中華風の甲冑。

エレクトラスト
マジックローブ

種別:アーマーソフト
MEM:80 **装甲**:60
価格:$200000
解説:安定した性能と高い信頼性を両立したアーマーソフト。反面、特徴がなく面白味には欠けるとする意見もある。
サイバーイメージは魔術師風のローブ。

アーク
フィールドバリア

種別:アーマーソフト
MEM:100 **装甲**:80
価格:$350000
解説:周囲に防壁と過電流を展開し、攻撃をはじき返す新型のアーマーソフト。メモリを大きく消費するが、それだけのことはある。
サイバーイメージは周囲に浮かぶバリア発生装置、または魔法のオーブ。

猿紅
大鎧

種別:アーマーソフト
MEM:110 **装甲**:70(100)
価格:$370000
解説:マジックソフトによる電子攻撃を瞬時に解析し、中和するアーマーソフト。ウェポンソフトに対する防御性能も申し分ない。マジックソフトに対しては、装甲がカッコ内の数字になる。
サイバーイメージは和風の武者鎧。

テクノニクス
フルプレート

種別:アーマーソフト
MEM:100 **装甲**:90(30)
価格:$280000
解説:単純な電子的打撃に対しては鉄壁の防御力を発揮するアーマーソフト。マジックソフトに対する脆弱性から、評価は大きく分かれる。マジックソフトに対しては、装甲がカッコ内の数字になる。
サイバーイメージは西洋風の全身鎧。

シンクレア
オーダーメイド

種別:アーマーソフト
MEM:130 **装甲**:100
価格:$390000
解説:ウェポンソフトとマジックソフト双方へのプロテクトを高いレベルで実現した高性能アーマーソフト。AHPのエリート部隊やハイランクのネットライナー御用達の逸品。
サイバーイメージは一分の隙もない高級スーツ。

トルテック
グラビティフィールド

種別:アーマーソフト
MEM:150 **装甲**:120
価格:$400000
解説:フィールドバリアをさらに推し進めたトルテック社の新製品。あまりの防御力のため、自身の回線にも大きな負荷をかける。使用中、ネットワークアクションのSRに1/2。
サイバーイメージは漆黒のバリア。

マジックソフト

[illegible]

エレクトラスト
ファイアオーブ

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力：**〈電〉130
アクシデント値：86　**価格：**$1000
命中修正：－20　**限界：**130
解説：もっとも標準的なマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。たいていのネットライナーなら、データ領域にひとつふたつ忍ばせているだろう。
　サイバーイメージは中に炎をたたえた水晶。

エレクトラスト
アイスオーブ

種別：マジックソフト
MEM：15　**火力：**〈電〉120
アクシデント値：86　**価格：**$6000
命中修正：－20　**限界：**120
解説：対象の防壁を凍結中和するマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。このアイテムを使用した電子攻撃によってLW以上のダメージを受けた対象は、次に受ける電子ダメージによる損傷が1ランクシフトする。
　サイバーイメージは凍り付いた水晶。

エレクトラスト
ホーリーオーブ

種別：マジックソフト
MEM：20　**火力：**〈電〉140
アクシデント値：86　**価格：**$8000
命中修正：－20　**限界：**140
解説：プロテクションモンスターのアルゴリズム破壊に特化したマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。もし対象がプロテクションモンスターの場合、そのダメージをシフト1する。
　サイバーイメージは光り輝く水晶。

エレクトラスト
アトミックオーブ

種別：マジックソフト
MEM：40　**火力：**〈電〉240
アクシデント値：86　**価格：**$100000
命中修正：－20　**限界：**240
解説：ほとんどのアーマーソフトを貫通して致命的な打撃を与えるに十分な威力を持つマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。高価すぎて使う者はほぼいない。
　サイバーイメージは紅く輝く水晶。

シンクレア
ハンドグレネード

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力：**〈電〉140
アクシデント値：86　**価格：**$800
命中修正：－20　**限界：**140
解説：ファイアオーブの市場を崩すべく発売されたマジックソフトだが、いささかバランスが悪い。対象に固定ダメージを与える。対象がプロテクションモンスターの場合、火力がマイナス20される。
　サイバーイメージは手榴弾。

シンクレア
アーマーブレイカー

種別：マジックソフト
MEM：20　**火力：**〈電〉140
アクシデント値：86　**価格：**$10000
命中修正：－20　**限界：**140
解説：防壁自体を一時的に無力化する攻性のウェポンソフト。対象に固定ダメージを与える。この電子攻撃によってLW以上のダメージを受けた対象は、次のラウンドのクリンナッププロセスまでアーマーソフトの効果を受けられない。
　サイバーイメージはハンマー。

王立電子研
ダイナマイト

種別：マジックソフト
MEM：5　**火力：**〈電〉120
アクシデント値：86　**価格：**$1500
命中修正：－10　**限界：**120
解説：ファイアオーブと双璧をなすメジャーなマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは火のついたダイナマイト。

王立電子研
ロジックボム

種別：マジックソフト
MEM：30　**火力：**〈電〉170
アクシデント値：86　**価格：**$15000
命中修正：－20　**限界：**170
解説：データ領域そのものを吹き飛ばしかねないほど大威力のマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。

龍造院電脳
シキガミ

種別：マジックソフト
MEM：10　**火力：**〈電〉170
アクシデント値：86　**価格：**$5000
命中修正：30　**限界：**170
解説：自動追尾型マジックソフト。対象に固定ダメージを与える。使用にはマイナーアクションも消費せねばならない。
　サイバーイメージはお札。

トルテック
フォトントーピード

種別：マジックソフト
MEM：80　**火力：**〈電〉240
アクシデント値：86　**価格：**$50000
命中修正：－80　**限界：**240
解説：一撃必殺性だけを重視したピーキーなマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは巨大なミサイル。

シェンロン
神　弓

種別：マジックソフト
MEM：10　**火力：**〈電〉110+MC
アクシデント値：79　**価格：**$2000
命中修正：－20　**限界：**110+MC
解説：マインドチップの効果を受けられる変わり種のマジックソフト。対象に固定ダメージを与える。
　サイバーイメージは大型の弓。

ユーティリティソフト

　ウェポン、アーマー、マジックに分類されないあらゆるソフトウェアがここにカテゴリされる。さまざまな効果を持つソフトウェアが揃っている。GMは必要に応じてここに記載されていないソフトウェアを設定して構わない。

各社
アバターコスメティック

種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：5　**価格**：$1000
解説：サイバーイメージの外見を自由に変更するためのソフトウェア。どのような外見に変えることもできるが、ゲーム的な効果はない。各種のファッションや外見のデータはもちろん、動物型や妖精型、宇宙戦艦型など、およそ想像力の及ぶ限りのアバターコスメティックが存在する。複数用意しておけば、それぞれ使い分けることもできる。

各社
スキルアシスト

種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：20　**価格**：$50000
解説：エキスパートシステムや広域検索などを使って、あらゆる行動をサポートするソフトウェア。購入時にスキルひとつを選択し、そのスキルのSRに＋20する。複数のスキルアシストをインストールしても効果は重複しない。

王立電子研
ワールウィンド

種別：ユーティリティ
タイミング：セットアッププロセス
MEM：2　**価格**：$10000
解説：脳とコンピュータのリンクを加速し、ネットワークアクションを有利にするソフトウェア。常用者はそこに宇宙を見るという。安全のため、一瞬しか起動しない。
　使用したラウンドの間、使用者の【REF】に＋20する。使い捨て。

王立電子研
フレイムソウル

種別：ユーティリティ
タイミング：マイナーアクション
MEM：2　**価格**：$6000
解説：原理は解明されていないが、破壊的なイメージをより具現化させることによって電子攻撃のダメージを増加させることができるソフトウェア。本来は芸術目的で開発された。
　使用したメインプロセスの間、使用者が行う電子攻撃の限界火力を＋20する。使い捨て。

トライクロン
ホーリーウォーター

種別：ユーティリティ
タイミング：マイナーアクション
MEM：2　**価格**：$5000
解説：システム回復用ソフトウェア。マイナーアクションで使用し、使用者がマジックソフトによって受けたダメージ以外の影響をすべて打ち消す。使い捨て。

トライクロン
ポーション

種別：ユーティリティ
タイミング：メジャーアクション
MEM：2　**価格**：$1000
解説：電子的ダメージを回復させる自己診断・修復用ソフトウェア。メジャーアクションで使用し、視界内の対象ひとりが受けている電子LW、MWを治療する。使い捨て。

トライクロン
エレクシル

種別：ユーティリティ
タイミング：メジャーアクション
MEM：5　**価格**：$4000
解説：ポーションのアッパーバージョン。より重篤な被害にも対応できるが、一瞬でリカバリーとはいかない。視界内の対象ひとりが受けている電子ダメージを1段階治療する。MOまで有効だが、プロテクションには一切効果がない。使い捨て。

トライクロン
マジックシールド

種別：ユーティリティ
タイミング：損傷決定ステップ
MEM：2　**価格**：$1000
解説：緊急展開防壁。アーマーソフトに比べて心許ないが、これのせいで命を救われたと語るネットライナーも少なくない。
　使用者が電子攻撃によってダメージを受けた時に宣言する。最終火力値を−20する。使い捨て。

トルテック
ミラーディフレクター

種別：ユーティリティ
タイミング：損傷決定ステップ
MEM：5　**価格**：$5000
解説：マジックシールドを進化させた展開防壁。トルテックの製品にしてはとがったところがなくて使いやすいと評判。
　視界内の対象ひとりが電子攻撃によってダメージを受けた時に宣言する。最終火力値を−40する。使い捨て。

龍造院電脳
ケムリダマ

種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：5　**価格**：$5000
解説：デフレクション用のプログラム。煙幕のようなサイバーイメージを展開する防御用ソフト。〈ソフトウェア〉で防御ロールを行なう。

王立電子研
ファミリア

種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：10　**価格**：$10000
解説：デフレクション用のプログラム。敵をかく乱する小動物や鳥のサイバーイメージを展開する防御用ソフト。〈ソフトウェア〉で防御ロールを行なう。達成値に＋10の修正がある。

北京電脳
黄巾力士
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：15　**価格**：$15000
解説：デフレクション用のプログラム。忠実に主人を守る人造人間のサイバーイメージを展開する防御用ソフト。〈ソフトウェア〉で防御ロールを行なう。達成値に＋15の修正がある。

トルテック
フォースフィールド
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：20　**価格**：$20000
解説：デフレクション用のプログラム。エネルギーの防御壁を展開する防御用ソフト。〈ソフトウェア〉で防御ロールを行なう。達成値に＋20の修正がある。

エレクトラスト
ナイツオブラウンド
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：30　**価格**：$50000
解説：デフレクション用のプログラム。周囲を護衛する騎士団のサイバーイメージを展開する防御用ソフト。〈ソフトウェア〉で防御ロールを行なう。達成値に＋MCの修正がある。マジックソフトに対しては使用できない。

テクノニクス
ジャンプクリスタル
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：1　**価格**：$500
解説：デフレクション用のプログラム。瞬間的に移動して敵の攻撃をかわす防御用ソフト。〈※イメージファイト〉で防御ロールを行なう。使い捨て。

エレクトラスト
デコイポッド
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：2　**価格**：$800
解説：デフレクション用のプログラム。囮となる分身や人形を射出して攻撃をかわす防御用ソフト。〈※イメージファイト〉で防御ロールを行なう。達成値に＋10の修正がある。使い捨て。

シンクレア
ポケットバイブル
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：3　**価格**：$1000
解説：デフレクション用のプログラム。ポケット聖書型の防御用ソフト。〈※イメージファイト〉で防御ロールを行なう。達成値に＋20の修正がある。使い捨て。

龍造院電脳
ドーマンセーマン
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：3　**価格**：$3000
解説：デフレクション用のプログラム。五芒星の描かれたお札型の防御用ソフト。〈※イメージファイト〉で防御ロールを行なう。達成値に＋30の修正がある。マジックソフトに対してのみ使用できる。使い捨て。

王立電子研
スタンピート
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：5　**価格**：$5000
解説：デフレクション用のプログラム。あえて突撃することで敵の攻撃の威力を減衰する防御用ソフト。〈※イメージファイト〉で防御ロールを行なう。達成値に＋MCの修正がある。使い捨て。

作者不明
福の神Ver.6.51
種別：ユーティリティ
タイミング：損傷決定ステップ
MEM：5　**価格**：$10000
解説：プロテクションモンスターのデータを吸い出して、資金価値のあるデータに改変するプログラム。プロテクションモンスターにKLダメージを与えたときに使用を宣言すると、$500を得ることができる。使用するごとにD100し、95～00が出たら破壊される。

各社
警報システム
種別：ユーティリティ
タイミング：メジャーアクション
MEM：5　**価格**：$3000
解説：AHPに緊急通報し、対ハッカー部隊の支援を要請するプログラム。使用するとAHPへの通報が行なわれる。具体的な効果はGMが決定すること。GMはAHP(P300)を任意のタイミングで登場させてもよい。

各社
一般的なデータ
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：5　**価格**：$500～10000
解説：個人情報や商店の帳簿、一般的な公的記録などのデータ。ハンターが情報収集の過程で集めてくるデータは基本的にこれだろう。
　価格は換金した場合のもの。実際にどの情報にどれだけの値がつくかはピンキリである。

各社
重要なデータ
種別：ユーティリティ
タイミング：常時
MEM：25　**価格**：$10000～$100000
解説：企業の新製品のデータ、政府の機密、まだ未公開の映画、有名人のプライバシーなど、情報が膨大かつ高価なデータ。情報の重大さに併せて、重たくなる傾向がある。当然プロテクションの守りも堅い。
　価格は換金した場合のもの。実際にどの情報にどれだけの値がつくかはピンキリである。



RULE SECTION

アビリティロールとスキルロール

あらゆることにはふたつの側面がある。すなわち成功するか失敗するかだ。これを決定するためには判定が必要となる。ここでは、2種類の判定方法（ロール）について解説することになる。

2種類のロール

『MHE』では、キャラクターは冒険に際して様々な苦難に立ち向かうことになる。キャラクターがそれらの苦難にどう対処できたか？　行動に成功したのかどうかを量るのがロールだ。

GMはキャラクターが苦境に立たされた時、ロールを行なうように宣言する。そしてロールの正否によって、そのピンチをくぐり抜けることができたかどうかが決まるのだ。

ロールにはアビリティに関わるアビリティロール（以降、AR）と、スキルによって事態を解決するスキルロール（以降、SR）の2種類が存在する。

ロールの手順

①GMがロールを行なうことを宣言
↓
②GMがどのAR、またはSRかを決定
・GMがロール修正を宣言
↓
③判定値の算出
・必要なら“高度なロール”を宣言
↓
④ダイスロール
↓
⑤成功失敗の決定

AR、またはSR≧ダイス目　もしくはクリティカル
↓
⑥成功
↓
⑧場合によっては達成値を算出

AR、またはSR＜ダイス目　もしくはアクシデント
↓
⑦失敗
↓
⑧場合によっては達成値を算出

AR

ARは、スキルによらないアビリティによって解決される行為に使用される。

スキルを必要としない行為、あるいはその行為に関連するスキルがない、あるいはGMがARで判定すると決定した場合などに行なわれる。

ARは、［アビリティ現在値×4］％となる。キャラクターシートのAR欄にあらかじめ、この数値を書き込んでおくこと。

具体的にどのようなことをARで判定するのか、そして使用するアビリティについては、アビリティの解説（P047）を参照すること。

SR

SRは、スキルを用いて事態を解決する際に使用される。〈小火器〉ならばピストルやSMGによる射撃に、〈アスレチック〉なら壁登りや水泳といった具合に、行為自体にスキルが必要であったり、その行為を行なうためのスキルが存在する場合にSRで判定される。セッション中に良く行なう行為のほとんどがSRの守備範囲だ。具体的にどのようなことにSRを行なうのかについては、スキルの解説（P052）を参照すること。

ロールの手順

ロールはP168の図のような手順で進行する。以降はこの手順で解説を行なう。

ロールの宣言

GMはまず最初にロールを行なうかどうかを決定する。ロールはGMが成功しても失敗しても良いとGMが思っている場合、もしくは成功(失敗)したら面白くなるとGMが思っている場合にのみ許可すること。絶対に成功する行為やその逆に絶対に失敗するような行為にはそもそもロール自体を許可するべきではない(*)。

AR、SRの宣言

GMがロールを行なうことを決定したならば、次いでAR、SRのどちらを行なうのか？ さらに加えて、ARならばどのアビリティを使用するのか？ SRならばどのスキルを使用するのかについて決定し、宣言する。

ロール修正の宣言

GMは、行なう行為の難しさに合わせて[ロール修正]を設定し、宣言すること。ロール修正はルールによって定められていることもある。

このロール修正を使用するAR、SRに加味することによって、実際にロールに使用される判定値が算出される。ロール修正のイメージと実際については、P171のロール修正値表を参照のこと(*)。

◆高度なロール

キャラクターは時に、自分の実力を示すためにより困難な試練に望みたいと考えることもあるだろう。そうした場合、ロールに際して"高度なロール"を宣言することもできる。

この宣言は判定値を算出する際に行なう。高度なロールを宣言した場合、そのロールに自発的にロール修正を課すことができる。ただしこの際に課すのは、SR1/2以下のロール修正でなくてはならず、加えた修正に応じた達成値への修正を得る。詳しくはレコードシートの高度なロール表を参照のこと。

なお、高度なロールによる達成値の修正は、最大で8倍までとする。どれだけロール修正を課されたとしても、達成値がダイス目の8倍を超えることはない。

◆判定値の決定

使用するAR、またはSRにロール修正を行なって、実際のロールに使用する[判定値]を算出する。この際、小数点以下の端数はすべて切り捨てとなる(*)。また、ロール修正の結果として判定値が0以下になった場合、そのロールは自動的に失敗したものとする。プレイヤーは判定値が低すぎる場合はロールを行なわなくても良い。

SRの判定値＝[スキル値＋ベースとなるアビリティの現在値×2]＋ロール修正

ARの判定値＝[使用するアビリティの現在値×4]＋ロール修正

ダイスロール

いよいよ、プレイヤーがダイスを振り、ロールの正否を決定する。このダイスを振る行為をダイスロールと呼ぶ。使用されるのはD100である。

このD100の結果が、ロール修正を課した後の判定値以下であった時、ロールは成功となる。逆にロールの結果が、判定値を上回った場合、またはアクシデント値以上の結果が出た場合、ロールは失敗となる。

◆クリティカル

ロールの結果、判定が成功した上でD100の一の位が"1"であった場合、そのロールでクリティカルが発生したものと見なされる。

クリティカルは一部の対決ロールにおいて、重要な意味を持つ。また、クリティカルによって付随効果が発生するルールも存在する。これらについてはそれぞれの当該するルールで解説する。

ロールを行なうかどうか

例えば、歩く、落ちている物をを拾うなどの行為に対してロールを行う必要はない。

無論、これがただ単に歩くのではなく、断崖絶壁に作られた幅30センチの橋の上を、1分以内に渡りきらねばならない、という局面ならば、ロールを行なう方がスリリングだし面白いといえるだろう。

このようにロールを行なうかどうかは、その場のシュチエーションやキャラクターの状態によって変わってくる。

GMは適切に判断し、煩わしくない程度にロールを行なわせること。基本的には、GMが絶対に失敗すると思う行為、逆に絶対に成功すると思うような行為には、ロールを行なわせる必要はない。

スキルなしでのSR

もし該当するスキルを習得していない状況でSRを行なう必要が発生した場合、[スキルのベースとなるアビリティ×2]を基準としてSRを行なうこと。

ラリーカンパニー日誌：AR

初仕事に張り切るジェイク・モーティマー。彼は依頼人との待ち合わせ場所として指定された、再開発地区の廃墟を訪れていた。周囲は薄暗く、待ち伏せにはもってこいの場所だ。どんな危険があるかも知れない。さっそく彼はプロらしく、周囲を警戒することにした。GMが指定したのは、【PER】によるAR1である。

彼のPERは7。4倍して28が判定値となる。彼は修正がつくようなアビリティや装備を所持しておらず、GMは周囲の状況を鑑みてロール修正はないものとした。

出目は22。末尾が1ではないからクリティカルではない。GMは、「誰かが近づいてくる気配がするよ」と告げた。

ジェイクは油断なく銃を抜き、遮蔽物の影に隠れた。

「……何やってんの。依頼人なら、とっくにお待ちかねよ」派遣されてきた相棒、シャオランの声だ。どうやら相棒の靴音に過ぎなかったようだ。やれやれ。

失敗して欲しくない判定
同様にGMは、PCに失敗して欲しくない局面でロールを行なわせる必要はない。
上空から落下してくるヒロインを、ヒーローが下でキャッチするといった時。もし失敗する可能性があるとしたら？
貴方がGMの時にそれを判定する方が面白いと思ったならロールするべきだが、もしも失敗したらシナリオ展開上、まずいことになる場合もある。後者の場合、GMはロールなしでその行為が成功したと告げても良いのだ。

ロール修正
特にGMにイメージがない場合は、SR1とすると良いだろう。

ロール修正の重ね合わせ
複数の修正がかかる場合は、すべてのロール修正を重ね合わせて計算を行なう。例えば、SR4とSR1/2が重なった場合、実際にはSR2として扱う。
また、ロール修正が重なった結果として、ロール修正が表の範囲を出てSR8以上となったり、SR1/8以下となることもある。その場合でも、通常どおりAR、SRに修正を課し、判定を行なうこと。ロール修正表はあくまでも目安に過ぎない。

達成値の算出

ロールに成功した場合、時によってはその成功がどれだけ素晴らしいものであったかを求められることがある。

そうした場合に必要となるのが［達成値］だ。達成値は、ロールの際のD100の結果がそのまま採用される。この達成値が大きければ大きいほど、そのロールの結果は素晴らしいものであったと判断されるのだ。

◆アクシデント

ロールの結果、D100がアクシデント値以上であった場合、そのロールでアクシデントが発生したものと見なされる(*)。

アクシデント値は基本的に96であるが、使用しているアイテムやパンドラの効果によって変動することもある。また、一部のルールではアクシデントによって付随効果が発生することもある。これらについて、くわしくはそれぞれの当該するルールで解説する。

対決ロール

時と場合、特に相手がいるような行為では、自分の行動の成否だけですべてが決するわけではない。自分がいかに素晴らしい成功をおさめようと、相手もより以上の成功を見せるかも知れないのだ。

対決ロールはそうした、自分の正否だけでは判断できない、相手のいる局面において使用されるロールである。

能動側と対応側

対決ロールでは、キャラクターは基本的にアクション側とリアクション側に分かれる。

簡単にいえば、能動的に行動を起こしたキャラクターがアクション側、それに対応して行動を起こしたキャラクターがリアクション側となる。攻撃行動の場合で言えば、攻撃を行ったキャラクターがアクション側で、防御するのがリアクション側である。

対決の手順

対決ロールはP171の図のような手順で進行する。

まずGMは対決を宣言する。通常のロールと同じようにAR､SRを決定して、どのキャラクターがアクション側となり、どのキャラクターがリアクション側となるかを宣言する。

続いて個々のロールを行なう。まず、先にアクション側がロールを行ない、達成値を算出する。この際、アクション側がロールに失敗していれば、達成値を算出するまでもなく対決に敗北し、リアクション側のロールは発生しない。

アクション側がロールに成功し、達成値を算出したならば、次にリアクション側がロールを行ない、達成値を算出する。

そしてお互いのロールの達成値を比べあって、より高い達成値を出した側が、［勝利］したものとする。基本的には、この勝利した側のキャラクターの行為だけが成功したものと考えれば良い。

リアクション側優先の法則

達成値が高い方が勝利するのが対決ロールであるが、この際、互いの達成値が等しかった場合、は、リアクション側が勝利するものとする。これが［リアクション側優先の法則］である。

◆アクション側を決定できない

達成値が同数であり、なおかつアクション側とリアクション側がはっきりとしない場合、双方がロールをやり直すこと。

◆リアクション側が判定できない

気を失っている、動きが制限されている、抵抗を放棄するなどの理由で、リアクション側が判定を行なえない状態にある場合、リアクショ

ラリーカンパニー日誌：SR

ともかくジェイクとシャオランはミッションを開始した。なんでも依頼人の女性は恋人の形見を受け取って以来ギャングに狙われているらしい。

さっそくジェイクたちは、依頼人から形見の品というペンダントを預かって調べてみることにした。GMの指示したスキルは〈鑑定〉。ジェイクは〈鑑定〉スキルを持っていないが、専門スキルではないから判定は可能だ。判定値はPERの2倍で14。ダイス目は84で、皆目見当がつかなかった。

「どいて」と、シャオランは慣れた手つきで虫メガネを取り出した。彼女はスキルを持っており、スキル値は20。PERは16なので、(16×2)+20で判定値は52だ。ダイス目は40。シャオランはやがて、ペンダントの奥にマイクロチップが隠されているのに気がついた。

ン側のロールは自動的に失敗したものとして見なす。

◆対決における高度なロール

対決ロールにおいても、キャラクターは"高度なロール"を宣言することができる。

対決ロールにおける高度なロールも、自発的にロール修正を課し、達成値を上昇させる物であること自体は通常のそれと変わらない。

なお、どちらがリアクションとも決められない対決ロールの場合、よりAR、SRの基本値が高いものから高度なロールを宣言できる。基本値も同じ場合、1d10を振ってもっとも大きな目を出したものから宣言すること。

◆対決におけるAR、SR

〈隠密・カモフラージュ〉で隠れている対象を【PER】で探し出す、というように、アクション、リアクションがそれぞれ別のスキルや能力値を用いて判定してもよい。

ロール修正値表

4倍ロール	とてもやさしい。SR%（AR%）を4倍にしてロールを行なう。[SR4]と表記する。
2倍ロール	やさしい。SR%（AR%）を2倍にしてロールを行なう。[SR2]と表記する。
通常ロール	普通。そのままのSR%（AR%）でロールを行なう。[SR1]と表記する。
1/2倍ロール	難しい。SR%（AR%）を1/2倍してロールを行なう。[SR1/2]と表記する。
1/4倍ロール	とても難しい。SR%（AR%）を1/4倍してロールを行なう。[SR1/4]と表記する。
1/8倍ロール	極めて難しい。SR%（AR%）を1/8倍してロールを行なう。[SR1/8]と表記する。

※表記を統一するため、AR%へのロール修正もSR2というように記述する。

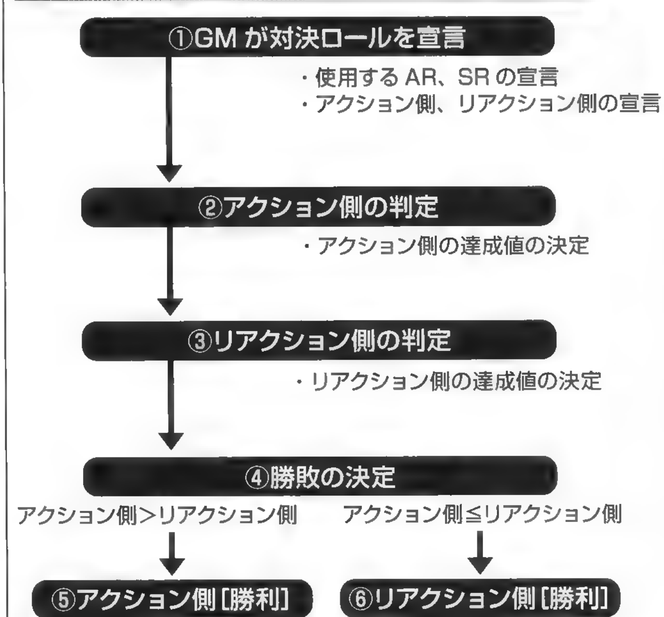
高度なロール表

ロール修正	達成値への修正
SR1/2	達成値×2
SR1/4	達成値×4
SR1/8	達成値×8

アクシデント

例え振ったダイス目がSRを下回っていたとしても、同時にアクシデント値を上回るダイス目であったなら、それはアクシデント発生としてロール自体も失敗と見なされる。

対決ロールの手順



ラリーカンパニー日誌：対決

マイクロチップの出所を追うジェイクとシャオランは、チップの正体を知ることで、依頼人を狙うギャングの正体を突き止めようと考えた。だが、チップはカタストロフ前の大変古いもので、ふたりはおろかラリーカンパニーの機材では解析できない。

そこでふたりは、テキサナの裏路地に住むマニア、サミュエルJを訪れた。

「解析してほしいなら、$10000だ」首までカタストロフ前の電子機器に埋まった肉塊はそう言った。「まからないよ」しかし、ふたりが依頼人から受け取った報酬は$10000。値切らなければ赤字だ。ジェイクは〈交渉〉による値切りを試みる。値切るジェイクがアクション側だ。幸いジェイクのSRは44。ダイス目は32。

一方、サミュエルJの達成値は16。対決に敗れたサミュエルJは、しぶしぶ$3,000まで値引きしてくれた。

ラックポイント

あらゆる実力、あらゆる装備、あらゆる信頼をすべて尽くしても足りない時がある。そんな時、生死を分ける何かがあるとするなら、それは運、あるいは奇跡と呼ぶしかない。ここでは、そんな運の力について解説する。

最後の命綱

絶体絶命のピンチにさらされ、誰もがもう助からないという局面。しかしそれは冒険を続けるなら、必ず遭遇する局面でもある。それをくぐり抜けることができずして、ベテランのハンターと呼ばれることはありえないだろう。

ラックポイントは、そうしたどう足掻いても助からないはずの局面から生還する、最後の命綱であり、ヒーローのヒーローたる所以ともいえる。

ここではそのラックポイントの使い方について解説する。

ラックポイントの使用

ラックポイントは、原則としてPCだけに使用できる能力である(*)。

ラックポイントの使用回数

ラックポイントは、1回のシナリオに【LUC】と同じポイント数まで使用できる。使用したラックポイントについては、レコードシートで管理すること。

使用されたラックポイントは、アフタープレイにて【LUC】と同じ数値まで回復する。

ラックポイントの使用法

では、具体的なラックポイントの使用法について解説する。

①判定値の向上

ラックポイントを1ポイント消費することで、ロール修正を2倍にすることができる。SR1/2のロールならSR1になり、SR1/4のロールならSR1/2になるのだ。

これは1度に何ポイントでも消費でき、2ポイント消費したならSR1/2をSR2に、SR1/4をSR1にできる。

②ロールの振り直し

ラックポイントを1ポイント消費することで、たった今振ったロールを振り直すことができる。その際、上記の「判定値の向上」などでロール修正が変化していた場合、その修正を受けた状態のまま、振り直すことができる。この振り直しは、ラックポイントがある限り、何回でも行なうことができる。

③表の結果を操作

クリティカル表やアクシデント表を振ることになった際、ラックポイントを1ポイント消費することで、それらの表の結果を1点下げることができる(*)。これは自身に対して行なわれた攻撃のクリティカル表に対しても行なうことができ、また他人の振るアクシデント表の結果に対しても使用することができる。

これは1度に何ポイントでも消費することができ、2ポイント消費したなら結果を2点下げることができる。

④損傷を低下させる

ラックポイントを4ポイント消費することで、受けた損傷種別を1段階低下させることができる。MWが4ポイントを消費すればLWになり、KLの損傷を受けたとしても8ポイントを消費すればHWで済ませることができる。

ラックポイント
GMは原則としてNPCにラックポイントを使わせるべきではない。ラックポイントを使用できるNPCは、シナリオにおいて非常に重要な役回りのキャラクターに限定するべきだろう。

表の結果を操作
あくまでも表の結果を1点下げることができるだけなので、結果を上げることはできない。また、命中部位表についてはあくまでも、命中ロールの結果から算出されるものであるため、この効果で結果を変えることはできない。

振り直し後の判定値の向上
ラックポイントを使用してロールの振り直しを行なう際、判定前に「判定値の向上」を行なうことができる。これは何度目の振り直しでも可能だ。

ゲームの進行

ここでは、本ルールブックを使用して実際にどのようにプレイするのかについて解説する。GMとして『MHE』を遊ぶなら、熟読すること。プレイヤーとして遊ぶ場合でも、一通り読んでおくべきだろう。

セッションの流れ

『MHE』ではセッション（ゲームをプレイすること）をゲームの準備期間である［プリプレイ］、実際にゲームを遊ぶ［メインプレイ］、キャラクターの成長や後かたづけなどを行なう［アフタープレイ］に分けている。

では実際のセッションの手順で、ルールやどのように遊ぶべきかを解説する。

プリプレイ

［プリプレイ］はゲーム当日までの準備の時間、及びゲーム当日のゲームをプレイするまでの準備時間を表わしている。

メインプレイ

［メインプレイ］は、オープニング、ミドル、エンディングの3つのフェイズに分かれており、そして各々のフェイズは複数のシーンによって構成されている。シーンについては、P177でくわしく解説する。

▼オープニングフェイズ

PCたちが活躍するセッションのプロローグ部分である。PCたちが置かれている状況や、シナリオで扱う事件とそれとのPCの関わりが演出される。多くはハンターであるPCに対する依頼のシーンとなるだろう。

▼ミドルフェイズ

事件が進行し、解決のために、PCが活躍するフェイズ。物語の骨子に当たり、PCとNPCの交流や謎解き、探索などが行なわれる。

▼クライマックスフェイズ

事件の解決を行なうフェイズ。多くは最終的に劇的なアクションシーンへと収束する。

▼エンディングフェイズ

物語が終息を迎える部分。PCたちはそれぞれ舞台から退場していく。セッションのエピローグに当たる部分である。

アフタープレイ

獲得した経験点を算出して、ゲームの後処理を行なう部分。

キャラクターの成長や会場の後かたづけをする部分でもある――片づけは参加者全員で協力して行なうこと。終わりよければすべてよしと心得たい(*)。

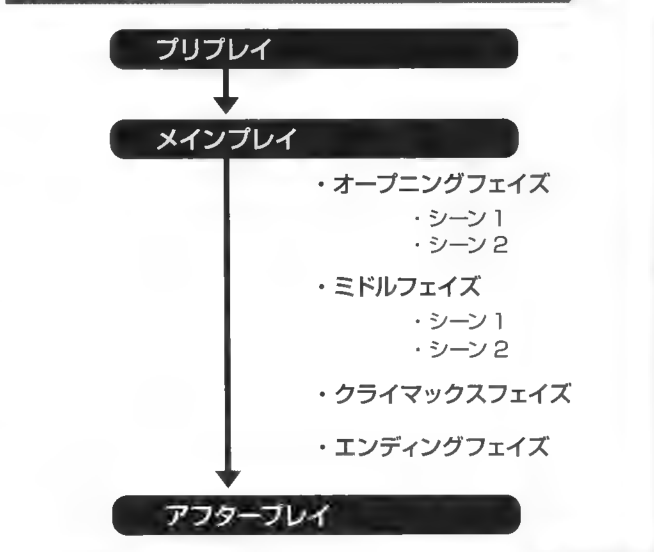
アフタープレイの後で

アフタープレイの後、時間に余裕があるならば、別のシナリオをプレイするのも良いだろう。

もっとも、残り時間には注意して欲しい。ずるずると遊んでセッションを中断して終わるようでは不完全燃焼である。また、終わったはいいが、終電を逃がして帰宅できない、という事態も避けたい。参加メンバーに未成年者や女性がいる場合、特に気をつけて欲しい要素だ。

締めをきっちり決めてこそ、次回への良い引きになる。

ゲームの流れ



プリプレイ

［プリプレイ］ではセッションの準備を行なう。そこで、当日までの準備、そしてプレイ当日にGMとプレイヤーが集合し、実際にゲームを開始するまでの準備について解説しよう。

ゲームマスターの準備

まずはGM自身の準備について解説する。ゲームのホスト役（*）という大役を引き受けるGMは、ゲーム開始までの間に、実にさまざまな準備をこなさなくてはならない。これは大変な労苦である。

しかしだからこそ、ゲームを遊び終えた時の楽しさは堪らないものがある。その感動とおもしろさは、苦労のそれに比例して深く大きいものだ。他では得られないこのおもしろさはやみつきになること受け合いの代物である。その楽しみのためにも、当日に向けてしっかりと準備をしよう。

楽しむ気持ちを持つ

このゲームを遊ぶ前にあなたにはメンタル面での準備もすませてもらいたい。つまり、これから『MHE』を楽しもう、参加するプレイヤーたちを楽しませようという気持ちを持ってもらいたいのだ（*）。

そして、誰かを貶(おとし)めたり、辱(はずかし)めたり、誰かを傷つけるためにこのゲームを用いてはならない。これは絶対だ。

ルールブックを読む

まずはしっかりとこのルールブックを読むこと。GMは最低1回は、本書を通して読み、本のどのあたりにどのようなルールがあるのかは把握しておくとプレイ中に本書を参照する際に助けになる。本に付箋(ふせん)を貼ったり、タグを付けるのも有効だ。

本書を読み進める上で、何かしらの疑問点を見つけることもあるだろう。そのような場合はさらに熟読することをお勧めする。それでも疑問が解消されない場合は、他のゲームをよく知る人に相談したり、プレイヤーになる予定の人々と話し合ってみるのもよい。その上でまだ疑問が解けない場合は、プレイヤーらに了解を取った上で自分なりに解答を決定すればよい。

最終的な局面では、GM自身がルールなのだ。そうでなければ、GMなど必要ないのである。

シナリオを作る

GMが行なう準備の中でも、もっとも比重が大きいのがシナリオの作成である。

『MHE』でどのようなセッションを行なうべきなのか、どのようにシナリオを作成するべきなのかは、P290で解説している。また、シナリオパートに掲載されているシナリオを参考にするとよいだろう。

シート類の準備

ゲームを遊ぶにはさまざまな小道具を必要とする。特に『MHE』では、以下のようなシート類などが必要不可欠だ。

必要なだけの枚数をコピーなどして用意すること。なお、これらのシート類は、『MHE』を遊ぶためであれば、コピーが許可されている。

▼キャラクターシート（カバー裏）

プレイヤーの人数分だけ必要となる。

▼レコードシート（裏表紙）

セッションごとにプレイヤーの人数分だけ必要となる。

▼セッションシート（P336）

セッションごとに1枚必要となる。

▼ビジネスシート（P337）

セッションごとに1枚必要となる。

▼各種シート

メカニックシートやターミナルシートなど、それらを必要とするクラスのキャラクターの分だけ必要となる。これらのシートはP336からP341に存在する。また、マスコンバットを行なう場合は大きめのメモ用紙などがあると便利だろう。

▼ダイス

10面体ダイスがGM含めて、ひとりに2個ずつ必要になる。ダイスはホビーショップや玩具店などで購入して置くこと。

▼ポーン

PCの位置や敵の配置などを表わすためのおはじきやコマのことをポーンと呼ぶ。特にマスコンバットを行なう場合には必要になる。

▼筆記用具

ゲーム中に受けたダメージやキャラクター名などを書き留めたるために筆記用具が必要となる。鉛筆の類や消しゴム、それとメモ用紙などを用意すること。GMはこれに加えて更に黒と赤のボールペンが必要となる。

ホスト役

GMは「参加者をもてなす参加者」であるということになる。つまり、GMもセッションを楽しむ参加者なのだ。たとえば、GMは他の参加者に対する奉仕者ではない。また、ゲームにおける管理者であり、進行役だが、その場において管理者であり、進行役である必要はない。

重要なのはその場においてGMだからどうこうということはない。"ゲームを楽しく遊ぶ" ことにおいて参加者は対等であるべきなのだ。

楽しむ気持ちを持つ

人間何となくやる場合と、こうしようという目的を持ってやる場合は、面白さに大きな違いがある。このゲームは、楽しく遊ぶことのできるゲームである。それでも何となく遊ぶだけではなく、楽しもうと思って遊ぶ場合では、楽しさに大きな違いがある。

セッショントレーラー

シナリオ作成時には、セッショントレーラーを作っておくこと。

セッショントレーラーとは、シナリオの骨子やテーマ、おもしろいという1シーンをピックアップして取り上げた、映画の予告編（トレーラー）やドラマの次回予告に相当するものだ。GMが「これから行なうシナリオはこういうイメージのものだ」とプレイヤーに提示するためのものであり、プレイヤーは今回のシナリオのイメージをあらかじめ持ってもらうために必要なものである。

GMはネタバレを恐れずに、自分がどんなストーリーを遊びたいのかを端的に伝えるセッショントレーラーを書いて欲しい。具体的にどのようなセッショントレーラーが『MHE』にふさわしいのかについては、シナリオパートに掲載されているシナリオを参考にして欲しい。

カンパニーハンドアウト

PCたちが結成するカンパニーに対して、依頼される案件について、あらかじめカンパニーハンドアウトという形式で記述しておくとよいだろう。カンパニーハンドアウトの内容は依頼内容、報酬、報酬の条件などが書かれていればよい。また、依頼者とハンターたちが接触するなら依頼者のプロファイルが書かれていればよいだろう。もちろん、調査しなければわからない事柄に関しては記入する必要はない。

レギュレーションの提示

GMはすべてのプレイヤーに指示して、その日のセッションまでに使用するキャラクターを作成してもらう必要がある。

この時に重要になるのがレギュレーションの提示である。この場合のレギュレーションとは、キャラクター作成のための規定ということになる。どのぐらいのランクのハンターを作成するのか、追加で使用できる経験点や金銭といったリソースは存在するのか、購入できない武器やメカニックが存在するならその事を告げてくべきだし、その逆に必要になる各種アイテム（*）は存在するのならその事を告げよう。このようにあらかじめ、決めておかなければならない事柄に関してプレイヤーに提示し、決定しておくこと。

プレイヤーと打ち合わせる

上記のセッショントレーラーとレギュレーションはあらかじめプレイヤーに提示できた方がよい。セッションの前にプレイヤーと打ち合わせる機会があるなら、打ち合わせ（*）を行なっておくとよいだろう。もちろん、きちんと集会を行なう必要はない。インターネットのSNSや掲示板、ブログや電子メイルなどを利用してもいいだろう。プレイヤー全員と打ち合わせなければならないわけでもないが、セッショントレーラーとレギュレーションは何らかの形で、すべてのプレイヤーに告げておいた方がよい。

そして、実際のデータチェックに関しては当日行なうこととしても、プレイヤーがどのようなキャラクターを作成したいと考えているのかについてはよく聞いておくこと。また、これらをすべてのプレイヤーとGMに公開された場所で行なうことで、他のプレイヤーのPCを把握する助けになる。作成されるキャラクターに合わせてシナリオを修正することもできる。GMはただシナリオに必要なキャラクター像を押しつけるのではなく、プレイヤーのやりたいキャラクターとのイメージをすり合わせることを第一に考えよう。重要なのは参加者間に存在するシナリオに対するイメージのズレをできるだけ埋めることである。

◆打ち合わせることができない

当日になってプレイヤーが決定する場合など、打ち合わせが不可能である時は、当日の限られた時間の中でそれを行なうこととなる。

そのような場合には、クイックスタートによるキャラクター作成が有効だろう。GMはクイックスタートのキャラクターデータをイメージしてシナリオを調整できるし、サンプルキャラクターを使用することで、キャラクター作成に必要な時間を短縮できる。

プレイヤーの準備

プレイヤーも当日までに次のような準備を行なっておくことをお勧めする。

楽しむ姿勢

GMと同じようにプレイヤーも楽しもう、そして他のプレイヤーを楽しませようという気持ちを持ってゲームに参加してもらいたい。

『MHE』は害意と敵意に弱いゲームだ。他人に“つまらない”と思わせるゲームをプレイするのは簡単なのだ。だからプレイヤーも楽しもうとする気持ちを持つべきだ。必要なのは“楽しませてもらう”ではなく“楽しもう”であり“楽しませよう”なのである。

必要になる各種アイテム
たとえば、シティ間の移動を行なうから何らかの形でPCがメカニックに乗れるようにした方がよい、シティ内ですべてが済んでしまうので、車載兵器は運用しにくいなど。

シナリオを修正する
もちろん、作成されるキャラクターが活躍できるように修正するという意味だ。

打ち合わせ
アフタープレイ終了後に次回のプリプレイを緒にやってしまって置くのも手だ。

カンパニーについて
作成するPCのデータがすでに決定しており、基本的に変更しないのであれば、あらかじめシナリオで作成するカンパニーの名称やリーダーなどについて決定しておいてもよいだろう。

ルールブックを読む

プレイヤーであってもルールブックは読んでおいて欲しい。それによって些細なGMの仕事を減らすことができるのはもちろんながら、ルールが分かっている方がゲームは遊びやすく、より楽しむことができる。そしてゲームに参加する全員がルールブックを持っていれば、その楽しさはより加速する！

これは間違いなく本当だ。一度でも参加者全員がルールブックを持っている状況でゲームをしたならば、次もそうしたくなることは受け合いである。断然、スピードが違うので、物語への融和感がまったく違うのだ。もしもまだルールブックを持っていない場合は、ゲーム当日までに何らかの手段を通じて入手しておくとよいだろう。

キャラクターを作成する

さて、それでは前述の項目と合わせ、セッショントレーラーとレギュレーションをよく聞き、GMと打ち合わせた上でキャラクターを作成していく。

セッション当日の準備

では、いよいよセッション当日に必要となる準備について解説しよう。セッション当日には以下のような準備が必要となる。

セッショントレーラーの読み上げ

GMは用意してきたセッショントレーラーを読み上げよう。打ち合わせなどですでに全員が知っている場合でも、もう一度声に出して読み上げること。この手続きを踏むことで、プレイヤーたちの間に、これからセッションなのだと言う雰囲気を形成しよう。

カンパニーハンドアウトの提示

GMは用意してきたカンパニーハンドアウトを提示し、報酬や必要経費などの条件面でのプレイヤーレベルでの合意を得ておくこと。これはロールプレイの範ちゅうを超えた無用な報酬交渉でプレイ時間を浪費しないためだ。

◆個別ハンドアウト

PCごとに別々のハンドアウトを用意してもよいだろう。その場合はPCは個人的な動機を持ってセッションに参加することになる。『MHE』に慣れたらそういったセッションを行なうのもよいだろう。

レギュレーションの確認

事前にすでに開示していた場合であっても、もう1度シナリオのレギュレーションを確認しておくこと。もし事前に打ち合わせができていないなら、ここでレギュレーションを確認し、軽く打ち合わせをしてもよい。

PCの作成

そして次に、各々のプレイヤーに自分が管理するPCを作ってもらう必要がある。

この際、時間がないならクイックスタートを使用すること。同様に相手が初心者なら、やはりクイックスタートを使用し、コンストラクションを強要してはならない。

――逆に使いたいといった場合でも、時間のない時や初心者の場合はそれを断った方がよい。

◆各種シート類の記入

ランドブラスターのメカニックシートのように、クラスによっては必須となるシート類があることもある。そうした場合、PCの作成と同時にそれらのシート類への記入もすませてもらう。

レコードシートへの記入

各プレイヤーにレコードシートを配布し、この段階で記入できるものを記入してもらおう。下の記入例を参照して記入すること。この段階で記入可能なのは、以下の項目である。

▼キャラクター名

PCの名前を書き入れる。

▼プレイヤー名

ゲームを遊ぶプレイヤー本人の名前を書き入れる。愛称やハンドルでも構わない。

▼日付

プレイする日の日付を記入する。

▼【SUV】

各身体部位の【肉体SUV】と、【心理SUV】、【電子SUV】を記入すること。

▼ラックポイント

【LUC】と同じ数値を書き込むこと。

▼コネクション

キャラクター作成時に得たコネクションを書き入れる。

セッションシートの準備

レコードシートの記入が行われている間に、GMもセッションシートの準備を行なうこと。ゲームマスター名とシナリオ名を記入し、プレイを行なう日付を記入する。

席順の変更

それでは席順を変更しよう。GMは必ずテーブルの長辺の真ん中あたりに座ること。短辺の部分——言わゆる"お誕生日席"——に座ってはならない。セッションの失敗を避けるためにはかなり重要なコツだ。できる限り遵守して欲しい。

そして特に問題がないなら、プレイヤーはGMの左隣から、【REF】の高い順に座ることが望ましい。

自己紹介

それぞれが席に落ち着いたなら、自分のPCの自己紹介をしてもらおう。今日、一緒に冒険する仲間のことを互いに知っていれば知っているほど、物語は面白くなるものだ。

セッションシートへの記入

自己紹介が終わったところで、セッションシートにキャラクター名などを記入してもらうこと。また、このタイミングでセッションシートに記入されたゲームマスター名とシナリオ名を参照してもらい、レコードシートに記入してもらうこと。

カンパニーの結成

すべてのPCがセッションシートに記入を終えたら、ビジネスシートを配布し、今回のセッションに挑むカンパニーを結成する。カンパニーは依頼を受けるたびに編成される、ハンターチームのことであり、契約が終了するまでの間は一丸となって行動し、報酬と経費を共有することになる。

◆ビジネスシート

ビジネスシートには、そのセッション中にPCたちのチームが請け負った依頼の内容や報酬と売り上げ、かかった必要経費などが記録される。

◆ブックキーパーの決定

カンパニーを結成する際には、リーダーとブックキーパーを決定すること。リーダーは、そのカンパニーの代表者となるPC、ブックキーパーはそのセッションの間、カンパニーの報酬と経費、ビジネスシートを管理する役割を担うPCのことである。リーダーとブックキーパーは同じPCが兼任しても構わない。

プレイヤー間で話し合い、ブックキーパーとなるPCを決定したなら、ビジネスシートにブックキーパーの名前を記入すること。

◆カンパニー名の決定

ビジネスシートを管理するブックキーパーが決定したなら、カンパニー名を決定してビジネスシートに記入する。特にアイデアが出ない場合、リーダーの名前に"チーム"とつけたものが便宜上のカンパニー名となる。

【REF】の高い順番

こうすることで、ターン進行時には原則として左隣から順番に行動してもらえばよいことになり、分かりやすい。なお、【REF】が同じであった場合はGMが決定すること。

ちなみにメカニックに乗るキャラクターは当人ではなくメカニックの、ネットライナーはターミナルの【REF】などというように、戦闘中に使う方の【REF】を基準にした方がいいだろう。

依頼を受けるたびに編成

もちろんずっと気の合う仲間同士で組み続けてもいい。そうしたハンターたちはプライベートチームと呼ばれ、気の合った仲間同士のためか高い依頼達成率を誇っていることが多い。

メインプレイ

メインプレイでは、実際にセッションを遊ぶことになる。メインプレイは4つのフェイズに分かれており、それぞれのフェイズは複数のシーンによって構成されている。そこで、最初にセッションの基本的な進行単位であるシーンを解説しよう。

シーン

『MHE』は、シーンという単位でゲームを区切っている。シーンは映画やドラマなどの「場面」のことだと思えばいい。皆さんも映画で、「警察署内で刑事たちが相談しているシーン」だとか、「兵士が敵と銃撃戦をしているシーン」だとかを見たことがあるだろう。

『MHE』はそのようなシーンを積み重ねることでゲームを進行させるのだ。

何よりもシーンという概念において重要なのは、シーンという物は時間や空間、場所や距離などといった物理的制約に縛られないということだ。シーンはあくまでも、セッション——すなわち物語の必然と要求によって産まれ、演出される。

逆に言えば、演出される必要のない場面は、描かれない——誰が刑事ドラマやサスペンスドラマで「何の手がかりも得られない聞き込みのシーン」を延々見たがるだろうか?「聞き込みで手がかりを得られなかった」という演出が終わったら、次は他のシーンに移るか、「何らかのきっかけで情報や手がかりが得られるシーン」が始まるものだ。

基本的にシーンはシナリオの進行にしたがって、GMが作成する。だが、プレイヤーのやりたいことがある場合は、シーンの作成を要求してもよいだろう。

ただし、シーンを作成するかどうかを最終的に決定するのはGMのみである。

登場と退場

シーンに参加するためには、そのシーンに登

場する必要がある。シーンとは演劇における舞台のような物であり、舞台（シーン）に登場していない役者（PC）は居ないのと同じなのである。

このため、物語の表舞台に参加し、そのストーリーそのものに干渉するためには、是が非であろうともシーンに参加しなければならない。このシーンへの参加を登場と呼ぶ。そして逆に、そのシーンから去ることは退場と呼ばれる。

キャラクターはルール的な制約がない限り、GMの許可があれば、いつでもシーンに登場したり、退場ができる。

◆マスターシーン

GMは演出のために、PCが登場できないシーンを設けてもよい。これらの演出のために行なわれるシーンは、マスターシーンと呼ばれて他のシーンとは便宜的に区別される。

シーンの進行

では、具体的なシーンの進行に入ろう。シーンは下図の手順で進行する。

◆シーンの開始と自動登場

GMはシーンの開始を宣言し、そのシーンの概要となる事がら（場所やシーンの目的）について簡単に解説する。シーンに自動的に登場するPCについても告げること。

◆シーンプレイヤーの決定

GMは、自動登場となったPCの中から、シーンプレイヤーを決定する。シーンプレイヤーは、そのシーンの主役であり、そのシーンの主な視点となるキャラクターである。シーンプレイヤーがNPCである場合や存在しない場合は、マスターシーンと呼ばれる。

◆PCの登場希望

GMがシーンの概要を解説し、シーンプレイヤーについても告げたなら、続いてそのシーンに各々のPCが登場するかどうかを確認する。この際にGMは、希望したPCがそのシーンに登場できるかどうかの確認を行なう。たとえば、前のシーンから一緒に行動しているのなら、続くシーンには登場していてもおかしくないし、逆にどこかでわかれていてもよい。このような場合は、プレイヤーの意向が反映されるべきだろう。

もし登場に支障がなく、GMの許可を得られたなら、そのPCもまたシーンに登場することとなる。なお、NPCの登場や退場に関してはGMが決定すること。

◆シーンの演出

PCの登場に関する処理が終了したならば、GMはいよいよ具体的なシーンを演出することになる。

物語を進行させるに必要な演出と処理を、必要なだけ行なうこと。

そしてシーンの目的（必要とする演出）を終えたなら、だらだらとシーンを続けることなく、手早くシーンを終了させた方がよい。緊張感なくシーンを続けることは、重要な物語の焦点をぼやけさせる可能性があるからだ。

◆シーンへの途中登場

演出やシーンの進行に合わせて途中で登場したくなることもあるだろう。その場合は、GMにその旨を宣言すること。GMはそのPCの登場の可否を判断して決定すること。

◆PCの退場希望

シーンの演出の途中、何らかの理由でPCがその場を離れることを希望する場合もあるだろう。そうした場合、GMはそのPCがシーンから退場できるかどうかを決定すること。GMの許可を得たPCはシーンから退場できる。

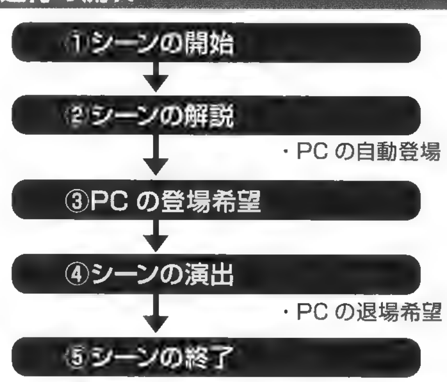
◆シーンの終了

GMはいつでも任意のタイミングでシーンを切って終わらせられる。プレイヤーのテンションなども確認し、必要と思ったならシーンを終了させること。

シーンの切り方

GMは任意のタイミングでシーンを終了させる権利を持つが、それでもシーンを終わらせるにふさわしい条件という物はある。

シーン進行の流れ



PCがシーンを要求する
プレイヤーからシーンの要求があり、それが妥当な物であると思ったら、GMはシーンを作成してあげるようにすること。

シーンへの登場
GMは誰がシーンに登場しているのかを、任意に決定する権利がある。必要であると言うのならば、シーンの途中に登場させることもできるし、登場したキャラクターを退場させても良いのだ。
また、時には登場不可というシーンがあることもある。

マスターシーン
GMはこのようなPCの介在する余地のないシーンは、全体を通しても2シーン程度に限定すべきである。多用するよりも、ここぞというところで使って、物語を盛り上げて欲しい。

シーンの解説
この解説がなければ、その後、PCがそのシーンに登場するかどうかの判断をつけづらい状況になる。しかし解説とは言え、それほど多くの情報を列挙する必要はないのだ。
「このシーンは●●が××と出会うシーンだ」とか、「海に落ちた●●が船に拾われるシーン」などというように簡単に解説すれば良いのだ。

▼時間が動く

これは、「では、次の朝までは特に何もしないね」と言うような場合の切り替え方だ。この場合はシーンの切り替えによって、時間の動きが表現される。

▼場所が動く

これは、「では、シティから近くのタウンへ行こう」など言うような場合のシーンの切り方だ。

町と町とのを移動する時に、特に何らかのイベントがないなら、実際に退屈な日常の移動を演出する必要はない(*)。

このような切り方によって、場所の移動を表現できる。次のシーンは目的のタウンで始めてしまえばいい。セッションの展開がスピーディーになることだろう。

ただし、移動中にバンデットに襲われたり、ミュータントと戦闘するようなこともあるだろう。また密輸のように移動その物がシナリオで重要な意味を持つこともある。もちろん、その場合はきちんと移動中のシーンも演出するべきだ。省略という技法が有効なのは、前述したように特に何らかのイベントがない場合に限定しての話なのである。

▼GMが終了させたい

GMはそのシーンで演出すべきことが終わったと考えたなら、PC同士の会話が盛り上がっていたとしても、シーンを終了させるべきだろう。シーンが長くなってしまうと、いつ終わるのかプレイヤーがふあんになったり、PCに何をさせるのかわからなくなってしまうこともある。また、プレイ時間は常に有限であることを忘れてはいけない。

オープニングフェイズ

『MHE』における導入部分に当たるのが、[オープニングフェイズ]だ。つまり、キャラクターをシナリオに登場させ、その置かれている現状を確認してもらうタイミングなのだ。

セッショントレーラー

GMは、オープニングフェイズの開始時にもう一度、セッショントレーラーを読み上げよう。もう一度、読み上げることでプレイヤーのイメージを確かなものにして欲しい。

カンパニーハンドアウト

基本的にはPCたちはハンターチームとしてカンパニーを構成している、もしくは構成するPCたちがフィクサーから依頼を受けることになるだろう。それ以外の導入は『MHE』に慣れてからでもよい。

これらをスムーズに行なうために、カンパニーハンドアウトを用意するとよいだろう。フィクサーから一体どのような依頼が来るのか、もしくはフィクサーから紹介される依頼者はどのような人物なのか、あらかじめハンドアウトで解説するのである。プレイヤー側もハンドアウトで指定された依頼に関しては、ロールプレイの範ちゅうを超えてごねたり、報酬や扱いなどに関して必要以上に注文をつけないようにすること。

◆PCごとの導入

『MHE』に慣れたなら、PCごとに別のオープニングのシーンを用意してもよいだろう。

オープニングフェイズの終了

PC全員がシーンに登場し、導入、カンパニーへの依頼を終えたら——つまりPCが自身と事件の関わりを認識したら、オープニングフェイズは終了となる。基本的にはオープニングフェイズでカンパニーを作ることになるだろう。

ミドルフェイズ

『MHE』において、PCたちが謎を解き明かし、巨悪と戦う物語の中核となるのが[ミドルフェイズ]だ。シナリオの演出の中心部分であり、ここで物語の動きそのものが描かれることとなる。

ミドルフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わる。情報を求めてシティのアンダーゾーンを駆けめぐることもあるだろうし、何かの調査に護衛として同行してミュータントと戦ったり、タウンからタウンへ禁制品を運ぶこともあるだろう。共通するのは、いずれにせよそれが冒険であり、スリリングな事件だということだ。

事件の進行

多かれ少なかれ、ミドルフェイズでは基本的に事件の進行が描かれる。事件の種類によってその進行の様子はさまざまだが、物語の起承転結では"承"と"転"の部分になるのは間違いない。それではミドルフェイズでどのようなことを行なうのかについて解説する。

NPC, 他PCとの交流

物語は常に登場人物を通して描かれる。それは『MHE』においても変わりはない。PCは事件を通じ、NPC, あるいは他のPCと交流することとなる。

シーンに登場しているPC

GMは、誰がシーンに登場しているのかをちゃんと確認しておくこと。

PCがシーンに登場しているのならば、一言だけでも、そのPCに話しかけるようにしよう。もちろん、シーンの焦点はシーンプレイヤーであるPCにあるべきである。この点を間違えないように注意しておきたい。

実際に移動しているシーン

誤解がないように書き添えておくが、これは実際に移動を行なっているシーンを描写しては行けないという意味ではない。必要があればシーンは作るべきなのだ。旅をしている雰囲気を表わすシーンであってもそれは意味がないシーンとはいわない。必要な演出があり、イメージがあるのならシーンは作るべきなのだ。

同様に敵に追われてカーチェイスを行なうシーンなども、この範疇には入らない。

報酬
こうした報酬などについては、アフタープレイに記入するのではなく、報酬を得たタイミングですでに書き入れてしまっておいてもよい。その方が記録に関しては楽になるだろう。

必要経費
武器弾薬や消耗品などについても、アフタープレイで記入するよりも発生するたび、ブックキーパーが申告を受けるたびに書き入れてしまった方が面倒がないかも知れない。

修理費と治療費
もしGMがセッション中、セッション終了後を通してメカニックの修理やキャラクターの治療を行なっている時間的余裕がないと判断したならば、これらの費用は必要経費として計上されない。
時間的に連続する2回のセッションをプレイする場合などにはあり得るだろう。

均等に分配
もしもPCの間で合意が成り立っているのならば、分配は均等でなくともよい。特に報酬として何かのアイテムを得た場合、誰かひとりがそれを得る代わりに金銭報酬を放棄するという場合もあるだろう。

情報の収集

事件の本質に挑むためには、常に正しい情報が必要となる。

時にはネットライナーによるコアストライクで、あるいはバウンサーの銃弾やランドブラスターの走りによって、またはイノセントやハスラーの交渉能力によって、そうした情報は集められ、PCたちのカンパニーは事件の本質へと近づいていく。

戦闘

GMが必要と思うならミドルフェイズにも戦闘を挟んでいいだろう。そうした中途での戦闘は、プレイヤーの弛緩しかけた脳を活性化し、だらけそうになる雰囲気を払拭する効果がある。ただし、良薬とて過ぎれば毒である。3回を超えるような戦闘はやりすぎであると考えて欲しい。もちろん、それもまた、シナリオの内容による。

ミドルフェイズの終了

事件の展開がすべて演出され、事件の黒幕との対決を残すのみとなったら、ミドルフェイズは終了となる。

クライマックスフェイズ

『MHE』におけるハイライトであり、事件の黒幕との対決となるフェイズ。必ず決まっているわけではないが、やはり『MHE』のクライマックスフェイズは戦闘でしめるのがいいだろう。

最後に事件の黒幕となる敵とのアクションシーンを持ってくることで、物語の展開を緊張感あるものにすることができる。特にマスコンバットを採用して、多くの敵との戦いを描く場合などはそのシーンをクライマックスフェイズの目玉におくといい。

クライマックスフェイズの終了

事件の黒幕との対決が終わり、エピローグを残すのみとなったら、クライマックスフェイズは終了となる。

エンディングフェイズ

『MHE』における物語の締めくくりとなるエピローグのシーンだ。基本的には、カンパニーのエンディングがひとつ在ればよいが、シナリオによっては、PCごとにシーンを用意した方がよい場合もあるだろう。

シナリオに合わせて、シーンを用意すること。エンディングフェイズのシーンがどのようになるかは、実際のシナリオの内容とセッションの傾向にもよる。ハッピーエンドなら明るく楽しい、次の展開に期待できるエンディングを演出するべきだろう。

報酬の受け渡し

依頼人や賞金首を倒した場合などカンパニー全体に対する収入があった場合は、エンディングフェイズにその報酬の受け渡しを演出すること。

エンディングフェイズの終了

シナリオのエピローグとしてGMが必要と思えるエピソードが消化されたなら、エンディングフェイズは終了する。

メインプレイの終了

これでメインプレイ——セッションの基幹部分は幕を閉じ、終了となる。以降はアフタープレイへと移り、後処理を行なうことになる。

アフタープレイ

[アフタープレイ]では、プレイヤーとGMの経験点が計算され、それぞれに配布される。その上で参加者全員で後片づけや本日の反省点などを語らいあうこととなるのだ。

GMがゲームを終了したことを宣言し、今日の物語は一旦の終わりを迎える。

アフタープレイの手順

アフタープレイはP181の図のような手順で進行する。

決算

ビジネスシートを参照して、そのセッション中に得た売り上げや必要経費について計算すること。

◆売上総額の計算

決算のタイミングで、依頼人から得た報酬や、入手したアイテムの内で売却したものの価格を総計し、売上総額を算出すること。算出された売上総額はビジネスシートの売上総額欄に記入する(*)。

◆経費総額の計算

決算のタイミングで、カンパニーがいくらの必要経費を計上したかを計算する。必要経費には以下の条項がある。これらの必要経費を総計し、経費総額を算出してビジネスシートの経費総額欄に記入すること(*)。

▼消耗した弾薬、食料、薬品など

戦闘などによって失なった弾薬、装備、消耗品などについての価格を計算する(*)。それら失なわれたアイテム類を再び補充するためにかかる費用は、すべて必要経費となる。

▼メカニックの修理費

セッション中に損傷を負ったメカニックの修理費は、必要経費となる(*)。

▼負傷したPCの治療費

セッション中に損傷を負ったキャラクターの治療費は、必要経費となる。

▼その他

セッションの依頼を果たすために購入したアイテムや、カンパニー全員の合意を得た出費は、必要経費となる。

◆決算と分配

売り上げ総額から、経費総額を引いた額が収益となる。収益を算出し、収益欄に記入すること。

収益がプラスであれば黒字として黒いボールペンで記入し、各人へと均等に分配すること(*)。逆にマイナスであれば赤字として赤いボールペンで記入し、借金となる(*)。

▼ユニオンからの借金

決算の結果が赤字であったならば、その分は一時的にユニオンへの借金となり、これも分配すること。借金はPCの所持金からその額だけを減らすか、さもなければ借金としてキャラクターシートに記入すること(*)。

ラックポイントの回復

セッション中に使用されたラックポイントは、このタイミングで【LUC】の数値まで回復する。

経験点の算出

経験点は次の情報をチェックして該当する分の経験点を各プレイヤーに配布する。以下の情報と照らし合わせて確認すること。

▼セッションに最後まで参加した

アフタープレイまでセッションに参加していたなら、チェックする。経験点＋1点。

▼セッションの目的を達成した

そのセッションにおいてGMが設定した目的を達成したなら、経験点を与える。なお、基本的には5点とするが、GMはシナリオの内容に合わせて任意に点数を変更してもよい(*)。

▼パーソナルクエストを表現した

PCがセッションにおいてパーソナルクエストの内容をうまく表現できていたなら、チェックする。経験点＋2点。

▼登場したシーンの数÷3

登場チェックの数を3で割る(端数切り上げ)。経験点＋1〜＋3点。

▼すばらしい活躍をした

PCがセッションを通してすばらしい活躍をしていたら、チェックする。経験点＋1点。

▼他の参加者を助ける発言や行動をした

プレイヤーが他のプレイヤー、またはPCの手助けをしていたら、チェックする。なお、PCのデータを利用して助けた場合もチェックを認めること。経験点＋1点。

▼セッションの進行を助けた

プレイヤーがGMのサポートをしたら、チェックする。経験点＋1点。

▼会場の手配、連絡、スケジュール調整を行った

プレイヤーがセッションを行なう会場の手配、提供、あるいはそれぞれのスケジュール調整などをしていたらチェックする。経験点＋1点。

◆プレイヤーへの経験点の配布

プレイヤーの経験点を確認し、GMは黒のボー

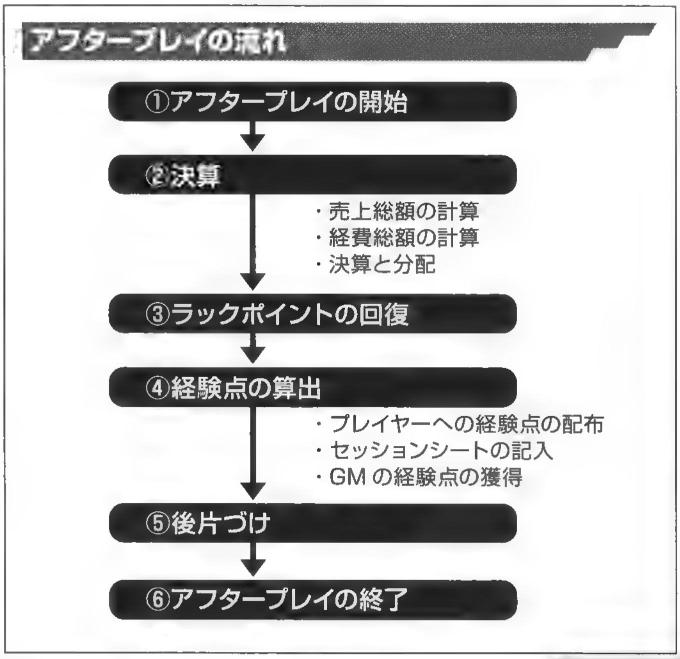
弾薬の消耗
アフタープレイ時に、携帯している武器の弾数が1発でも減っていた場合、その弾倉分の弾薬は失ったものとして経費を算出すること。

赤いボールペンで記入
もし赤いボールペンがない場合は、計算した売り上げの金額の前に"▼"をつけて区別すること。

ユニオンからの借金
ユニオンから借金できる総額に特に制限はなく、利息もない。ただしGMは望むなら借金に制限を設け、それを題材に新たなセッションのネタとしてもいいだろう。

セッションの目的を達成した
多くの場合、2〜4点の範囲で設定するといいだろう。これに加えて、GMが困難と思うような状況をクリアーしたならば、さらに＋2点ほどするとよい。

レコードシートへの記入
このタイミングで各プレイヤーは、自分のレコードシートの経験点表以外の未記入部分を書き込むこと。
特に日付、プレイヤー名、ゲームマスター名、シナリオ名の記入を忘れずに。



セッションシートへの記入
プレイヤーはセッションシートへの経験点記入の際、ボールペンを使うことが望ましい。

後片づけ
最近はゴミの分別などの気を遣う問題も多い。また、会場が公共施設であった場合は、その施設の規則に従ってゴミ捨てを行って欲しい。絶対に、だ。

ディスカッション
全てが終わったなら、少し気分と場所を変えて、今日のゲームについての感想や意見の交換を行うのも良い。こうした時間を持つためにも、ゲームはあらかじめ時間を決めて、ちゃんとその予定の時間内で終わるようにしたい。

使用した経験点
こうして使用した経験点を示すシート類はきっちりと保管しておくようにしたい。

経験点の書き換え
GMは経験点を書き換える際、赤いボールペンを使用してはっきりと変更点が分かるようにすること。

ルペンでレコードシートのGM署名欄に署名する。そうすることで、そのレコードシートは経験点として使用できる(*)。

◆セッションシートの記入

各々のプレイヤーは、自分の得た経験点をセッションシートに記入していく(*)。

◆GMの経験点の獲得

セッションシートにプレイヤー全員が得た経験点を記入し終えたら、GMは自分の得る経験点を算出する。

PC全員の経験点を合計し、それを3で割ること――端数は切り上げとなる。最後に「会場の手配、連絡、スケジュール調整を行なった」なら、ボーナスとして1点を加える。

会場の後片づけ

経験点の配布まで終わったなら、後は使用した会場の後片づけである。次回のゲームでも家主や管理者が快く使わせてくれるように、ちゃんと後片づけをすること(*)。

キャラクターの成長

アフタープレイで得た経験点、または金銭によってキャラクターは成長する。

この内、経験点はプレイヤー個人、またはGM本人に与えられる。そしてそのキャラクターが得た経験点は、そのキャラクターにしか使えないのではなく、経験点を得たプレイヤーやGMが作成するすべてのPCに対して使用することができるのだ。

経験点は使えばなくなってしまう。このため、その時のGMに依頼して、レコードシートやセッションシート、キャラクターシートの経験点欄を書き換えてもらう必要がある(*)。

▼経験点の使い方

経験点はプレイヤーが宣言し、GMが認めたならば、例え戦闘を行なっている最中でも使用することができる。

ただし、経験点を使うことを決めてからどう使うか考えたり、迷ったりするのはゲーム進行上好ましいとは言えない。経験点のご利用は計画的にお願いしたい。

アビリティの上昇

アビリティを1点上昇させるためには、経験点30点を消費する必要がある。ただし、この方法でのアビリティ上昇の上限は18となる。

スキルの取得／上昇

スキルは以下の表のようにして経験点や金銭を消費することで上昇させることができる。スキルを金銭によって上昇させる場合、上限は80%となる。

また、スキルを新たに取得する場合は、スキルを0%から10%に上昇させるものとして経験点や金銭を消費すること。

いずれにせよ、スキルの上昇にはキャラクター作成時のスキル上限は適用されない。

マニューバの取得

マニューバを新たに取得するためには、個々のマニューバごとに設定された取得ポイントのうち、／の右側だけ経験点を消費する必要がある。この際、経験取得ポイントの右側が－になっているマニューバを経験点を消費することで取得することはできない。また、自分のハンタークラス以外のクラスマニューバを取得することもできるが、その場合に必要な経験点は本来の5倍となる。

経験点の金銭への換算

1点の経験点ごとに、$1000の金銭に変換することができる。ただし、一旦金銭へと変換してしまった経験点は、再び経験点へと戻すことができない。

新たなコネクションの取得

経験点を2点支払い、GMの許可を得ることで新たなコネクションをひとり得ることができる。

スキルの上昇

スキルを10%上昇させる	経験点	金銭
～80%	10	$20000
81%～150%	10	不可
151%～	20	不可

経験点表

経験点表(端数切り捨て)	
セッションに最後まで参加した	□ 点
セッションの目的を達成した	点
パーソナルクエストを表現した	点
登場したシーンの数	□□□ □□□ □□□÷3 点
すばらしい活躍をした	□ 点
他の参加者を助けるような発言や行動を行なった	□ 点
セッションの進行を助けた	□ 点
場所の手配、提供、連絡やスケジュールの調整を行なった	□ 点
合計	点

戦闘ルール

人類が始まって以来、戦火が絶えたことはない。 地球全域が一度はカタストロフの炎に包まれた22世紀においても、それは変わらない。ましてトラブル解決を生業とするハンターならば、戦いを避けて通ることはできないだろう。

戦闘の流れ

『MHE』では、GMが戦闘の開始を宣言すると、ターンと言う時間概念で処理が行なわれる。

ひとつのターン――1ターンと称することもある――は、そのシーンに登場しているすべてのキャラクターが行動を行ない、その行動に関係するすべての処理が一段落をつけるまでをいう。このように時間がターンで区切られる間のことをターン進行と呼ぶ。

ターン

戦闘はターンと言う時間単位で進行する。1ターンは下図のような6つのプロセスから構成され、戦闘に参加しているキャラクターたちが行なう行動を処理していく。

6つのプロセス

ターンを構成する6つのプロセスについて簡単に解説しよう。 詳細については、次の「ターン進行」の項を参照のこと。

▼セットアッププロセス

新しいターンが開始され、すべてのキャラクターは、移動や行動を起こせるようになる権利を得る。

▼移動イニシアチブプロセス

まだ移動を行なっていないキャラクターがいるかどうかをチェックし、次の移動プロセスで移動を行なうキャラクターを決定する。 全員が移動を行なっていた場合、イニシアチブプロセスに移行する。

戦闘の流れ

①戦闘開始
←②セットアッププロセス
ターン開始
←③移動イニシアチブプロセス
移動を行なうキャラクターの決定
←④移動プロセス
移動を行なう
←③移動イニシアチブプロセス
移動を行なうキャラクターの決定
←④移動プロセス
移動を行なう
←これを繰り返す
←③移動イニシアチブプロセス
全員が移動を行なった
←⑤イニシアチブプロセス
アクションを行なうキャラクターの決定
←⑥メインプロセス
攻撃などを行なう
←⑤イニシアチブプロセス
アクションを行なうキャラクターの決定
←⑥メインプロセス
攻撃などを行なう
←これを繰り返す
←⑤イニシアチブプロセス
全員［行動済み］になった
←⑦クリンナッププロセス
ターン終了　戦闘が続くなら（→②セットアッププロセスへ）
←⑧戦闘終了

▼移動プロセス

移動イニシアチブプロセスで決定したキャラクターが行動を行なう。

▼イニシアチブプロセス

まだメインプロセスを行なっていないキャラクターが存在するかどうかをチェックし、次のメインプロセスで行動するキャラクターを決定する。全員がメインプロセスを行なっていた場合、クリンナッププロセスに移行する。

▼メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定したキャラクターが行動を行なう。

▼クリンナッププロセス

ターンの終了処理を行なう。戦闘が継続するなら、セットアッププロセスに戻る。

ターン進行の開始

戦闘はGMが戦闘状態に入ったと判断し、開始を宣言して初めて開始される。

1ターンの時間

1ターンは、(ゲーム内時間で)おおよそ3秒として扱えばよい。

ターン進行とシーン

戦闘においては、開始からその終了までが通常のゲームにおける1シーンとして扱われる。戦闘を行なっているシーンにキャラクターが登場する場合は、各ターンのセットアッププロセスに登場が可能になる。

戦闘の終了

戦闘はGMが「これで戦闘（ターン進行）は終了」などと告知するまでは自動的に継続する。GMはターンの途中でも戦闘の終了を告知して戦闘を終了させても良い。

その場合、自動的にクリンナッププロセスまで移行し、そこで初めて終了する。

キャラクターの状態

キャラクターは、ターン中に移動やメインプロセスを行なっているかどうかで、移動前、未行動、行動済みのいずれかの状態に分かれている。これらの3つの状態がひとりのキャラクターに重なることはない。

▼移動前

そのキャラクターが移動プロセスでの移動を行なっていないことを示す。移動プロセスで移動を行なったキャラクターは、未行動となる。すべてのキャラクターは、ターン最初のセットアッププロセスに移動前の状態に戻る。

▼未行動

そのキャラクターが未だ、そのターン中にメインプロセスを行なっていないことを示す。

キャラクターは移動プロセスを終えることで未行動となり、メインプロセスを行なう権利を得る。

▼行動済み

キャラクターがすでにメインプロセスを行なっていることを意味する。

ターン進行

それでは、ターン進行の詳細な手順、各プロセスにおけるルールと解説を行なっていく。

セットアッププロセス

GMは新たなターンの開始を宣言し、そのターンに行動するキャラクターを確認する。セットアッププロセスは次の手順にしたがって進行する。

キャラクターの登場

シーンに新たにキャラクターが登場する場合、セットアッププロセスに登場する。PCの出現位置について希望がある場合は、GMにその希望を述べること。なお、出現位置の最終的な決定権はGMにある。

移動前

戦闘に参加しているすべてのキャラクターは移動前の状態になる。

アイテム、マニューバの使用

セットアッププロセスで使用を宣言するアイテムやマニューバを使用する(*)。

移動イニシアチブプロセス

移動前のキャラクターの中で、誰が次の移動プロセスで移動を行なうかを決定するプロセス。移動前のキャラクター中で、もっとも【REF】の低いキャラクターが移動を行なう。

もっとも【REF】の低いキャラクターが複数存在する場合は、NPC、PCの順番でアクション

マテルフォーム中の移動
《マテルフォーム》使用中のキャラクターは、その時点の【REF】を用いて移動イニシアティブプロセスの順番を決定する。

ターン進行
ターン進行が用いられるのは主に敵との戦いという状況だが、それ以外でも、制限時間内に特定の場所にたどり着かなければならない場合やメカニックを使用したチェイスシーンなどターンによって管理したいシーンではターン進行で進めるとよいだろう。

移動プロセスを行なう
ターン進行に参加しているキャラクターは1ターンにつき最低でも1回はメインプロセスとは無関係に移動が行なえる。

使用の宣言
複数のキャラクターが宣言を行なう場合は、【REF】の高いキャラクターから順番に宣言を行なうこと。

を行なうこと。PC同士で【REF】が同じだった場合(*)は、GMが決定する。基準が必要なら、GMから時計回りに見て近い方のプレイヤーとする。席順を変更する際に、ターン進行での行動順まで考慮しておくとよいだろう。

すべてのキャラクターが移動プロセスを終了していれば、イニシアチブプロセスに移る。

移動プロセス

移動イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターが移動を行なう。

くわしくはP187の「移動」の項を参照のこと。移動を行なったキャラクターは未行動となり、メインプロセスを行なう権利を得る。

転倒の回復

転倒している場合、移動する代わりに転倒を回復できる。くわしくはP194を参照のこと。

イニシアチブプロセス

未行動のキャラクターの中で、誰が次のメインプロセスでアクションを行なうかを決定するプロセス。もっとも【REF】の高いキャラクターがアクションを行なう。

移動プロセス同様、もっとも【REF】の高いキャラクターが複数存在する場合は、PC、NPCの順番でアクションを行なうこと。

もし、すべてのキャラクターが行動済みであれば、クリンナッププロセスへと移行する。

行動を遅らせる

自分のアクションの手番が回ってきた時に、即座に行動するのではなく"行動を遅らせる"こともできる。その場合、【REF】は0として扱われ、ターン進行に参加しているキャラクターの中で、最後にメインプロセスを行なう。

もし、複数のキャラクターが"行動を遅らせる"を選択した場合、今度は逆に元の【REF】が低い順にメインプロセスを行なうこと。この行動を遅らせた後のメインプロセスで行動を放棄してもかまわないが、さらに"行動を遅らせる"ことはできない。

メインプロセス

未行動のキャラクターが実際に行動を行うプロセス。このメインプロセス中にキャラクターが行なう行動をアクションと呼ぶ。メインプロセスでは、イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターがアクションを行なう。

アクションは、メジャーアクション、マイナーアクション、リアクション、そしてオートアクションの4つに分かれており、キャラクターはまずマイナーアクション、メジャーアクションの順番でおのおの1回ずつ行なうことができる。

リアクション、オートアクションについては後述する。

マイナーアクション

マイナーアクションとは、行動済みになるほどではない、簡単な行動のことを指す。基本的にマイナーアクションでは、ロールを必要とする行動を行なうことはできない。

マイナーアクションは、メジャーアクションの直前に1回だけ可能となる。どのような行動がマイナーアクションに当たるかは以下を参考にして欲しい。

▼武器の装備

携帯品として持ち歩いている片手、または両手用の武器やアイテムを装備して、使用可能な状態にする(*)。

▼武器をしまう

装備している片手、または両手用の武器やアイテムを携帯品に戻し、手を空いている状態にする。

▼メカニックから降りる

登場しているメカニックから降りる。メカニックからの距離は0mとする

▼弾倉の交換

武器の弾倉を交換し、残弾を回復する(*)。

▼アイテム、マニューバの使用

マイナーアクションで使用を宣言するアイテムやマニューバを使用する。

▼その他のマイナーアクション

その他、ルールに規定されたGMが認めたロールを伴わない簡単な行動ならば、マイナーアクションで行なうことができる。

▼マイナーアクションの放棄

望むならマイナーアクションを放棄(行なわないことを宣言)してもよい。

メインプロセスを行なう

移動と同様に、ターン進行に参加しているキャラクターは1ターンにつき最低でも1回はメインプロセスを行なえる。なお、メインプロセスを行なう前に戦闘不能(P194)になってしまったらメインプロセスは行なえない。

武器の装備

ナイフを鞘から抜き出したり、銃をホルスターから抜く行為である。原則的に片手用、または両手用の武器はマイナーアクションかメジャーアクションで"武器の装備"を宣言しない限り、使用できない。

この際、その武器が片手用のものであるなら、両手に違う武器をひとつずつ装備しても構わないものとする(手が3本以上ならもっと持つこともできる)。なお、戦闘に突入する前にPCがすでに武器に装備をすませておいたと宣言した場合、GMは任意でそれを認めてもいいだろう。

弾倉の交換

武器の弾倉を交換することで、射撃回数を回復したり、特殊弾を装填する行為である。

当然のことながら、携帯品として弾の入った弾倉を持ち歩いていなければ、行なうことはできない。ただし、自動給弾システムがない限り、メカニックに搭載した火器(CSの手持ち火器を除く)の弾薬交換はメジャーアクションとなる。

武器の交換
右手と左手の拳銃を違う銃に変えたり、手にしたナイフをしまってライフルに変更するような行為である。
当然のことながら、携帯品以外の武器と手にある武器を交換することはできない。

置いてあるものを拾う
メカニックの中に置いてある予備の武器をとる場合なども、この行動として行なう。ただし、"置いてあるものを拾う"には、最低でも片手が空いている必要がある。
"置いてあるものを拾う"際に、片手だけでよいのか、両手ともに空いていなければならないのかについては、ENCを参考にGMが判断すること。ただし、両手用の武器を拾い上げて装備するなら、必ず両手が空いている必要がある。

回数制限はない
プレイヤーが無意味に多用したり、状況が切迫しているとGMが判断した場合は、回数を制限したり、使用を認めなくてもよい。
また、効果時間が定められているアイテムや異能力以外のオートアクションは1回の判定、あるいはメジャーアクションの間に1回しか使用できないとしてもよいだろう。

武器を落とす
武器を落とした場合、その武器は携帯品からも装備品からも一時的に除外される。戦闘後などに回収できなかった場合、その武器は失われるかも知れない。詳細はGMが判断すること。

メジャーアクション

キャラクターがメインプロセスに行なうもっとも主要な行動を、メジャーアクションと呼ぶ。メジャーアクションを行ない、アクションに付随した処理を終えるとキャラクターは行動済みとなり、次のターンに未行動となるまでメジャーアクションは行なえない。

メジャーアクションとなるのは、ロールを必要としたり、GMがマイナーアクションで行なえる行動の範疇を超えると判断した、大がかりな行動である。

▼移動
移動プロセスに行なうのと同じく、移動を行なうことができる。くわしくはP187の「移動」の項を参照のこと。

▼起きあがる
転倒している状態から、起きあがる。

▼攻撃
敵にダメージを与えるような行動を攻撃と総称する。くわしくはP187の「攻撃と防御」を参照のこと。

▼武器の交換
すでに手に持っている武器やアイテムを、携帯品の武器やアイテムと交換する(*)。

▼武器の装備
携帯品として持ち歩いている片手、または両手用の武器やアイテムを装備して、使用可能な状態にする。

▼置いてあるものを拾う
すぐそばにあるものを拾い上げる(*)。

▼メカニックに搭乗する
0mの距離にあるメカニックに搭乗する。

▼弾倉の交換
メカニックに搭載した武器の弾倉を交換し、残弾を回復する。

▼アイテム、マニューバの使用
メジャーアクションで使用を宣言するアイテムやマニューバを使用する。

▼とどめを刺す
戦闘不能状態のキャラクターを死亡させる。

▼その他のメジャーアクション
その他、ルールで規定されたあるいはGMが認めた行動をメジャーアクションで行なう。ただし、場合によっては1回のメジャーアクションでその行動が終わらないこともあり得るだろう。細かくはGMが判断すること。

▼メジャーアクションの放棄
望むならメジャーアクションを放棄(行なわないことを宣言)してもよい。

リアクション

他のキャラクターのメジャーアクションに対応して行なうアクションをリアクションと呼ぶ。リアクションは防御宣言ステップに宣言する。リアクションは何度行なっても、行動済みにはならない。また、行動済みのキャラクターでも行なえる。ただし、リアクションは1回のメジャーアクションに対して、ひとりのキャラクターにつき1回に限られている。

メジャーアクションに対してリアクションが発生する場合、メジャーアクションを行なったキャラクターとの対決ロールとなる。この対決ロールにリアクションを行なったキャラクターが勝利した場合、そのメジャーアクションの効果は打ち消されたり弱められたりする。

リアクションを行なえるのは、原則としてそのメジャーアクションの対象となったキャラクターに限られる。

オートアクション

マイナーアクションやメジャーアクションを使うことなくGMに対する宣言のみで行なえる行動のこと。基本的に回数制限はない(*)。

▼発言
PCとしての会話。

▼武器を落とす
装備している片手、または両手用の武器やアイテムをその場に落とし、手を空いている状態にする(*)。

▼アイテムなどの使用
オートアクションで使用を宣言するアイテムやマニューバを使用する。

クリンナッププロセス

全てのキャラクターが行動済みとなったならクリンナッププロセスに入り、ターンは終了する。

戦闘オプションやそアイテムなど効果によって、クリンナッププロセスに処理を行なう事項を処理する。戦闘が未だ続行されるようなら、次のターンに移行して更なるセットアッププロセスを迎えることとなるだろう。

なお、クリンナッププロセスでは以下の項目を順番に処理する。

①マニューバ、アイテムなどの効果の終了
②マニューバ、アイテムなどの持続の処理
③損傷の自然回復チェック
④その他

移動

戦いにおいて互いの位置は重要な要素である。敵に対して有利な位置取りをするのは戦闘における基本といってもよい。ここでは移動のルールについて解説する。

キャラクターの位置関係

『MHE』では、キャラクターの位置関係はすべて相対距離で管理する。

誰から誰がどれだけ離れているのか、誰は誰にどれだけ接近あるいは離れたので、今はどの距離にいるのか。GMはそれらのキャラクターとメカニックの相対位置について、移動イニシアチブプロセス、またはイニシアチブプロセスが来るごとに確認すること。

移動の実際

すべてのキャラクターは、［移動］を宣言することで【MV】mまでの距離を移動する権利を得る。この際、移動しない（0m移動する）ことを選択しても構わない。

GMはキャラクターの意図どおりの移動が可能であるかを確認すること。その移動方法が適切でない場合は、適切な方法について解説すること。

逃走

キャラクターは状況によっては、その場からの逃走を宣言することもできる。［逃走］を宣言し、GMが許可したならば、キャラクターはそのシーンから退場することができる。ただし、状況によってはチェイスのTRSに移行することもあるだろう。その場合、くわしくはP215を参照のこと。

【MV】
1ターン中に移動を行なえるタイミングは、移動プロセスとメジャーアクションの2回存在するため、全力で移動を行なうなら1ターンに最大で【MV】の2倍までの距離を移動できる計算になる。

ポーンの活用
移動と相対距離の状況を的確に表現するために、何らかのコマを使用するとよいだろう。
この時には、ゲームショップで売っているコマが役に立つ。また、予備のダイスを配置してもよいだろう。こういったコマのことをポーンと呼ぶ。
ポーンを使用することで各キャラクターのいる位置関係が視覚的に把握できる。こういった小道具を使って、無駄な誤解が生まれないように注意したい。

攻撃と防御

敵にダメージを初めとしたさまざまな影響を与えようとする行為を、攻撃と呼ぶ。

これから主要な攻撃の方法や処理の仕方について解説する。

4種類の攻撃行動

基本的な攻撃の方法には、大まかに分けて次の4種類が存在する。

格闘攻撃

〈素手戦闘〉、〈※特殊武器〉、〈ナイフコンバット〉などのスキルを用いて行なう格闘武器による攻撃行動である。格闘攻撃を行なう場合、攻撃対象となるキャラクターとの距離が“0”である必要がある(*)。

射撃攻撃

〈※重火器〉や〈小火器〉、〈※搭載火器〉、〈投擲〉などのスキルを用いて行なう射撃武器による攻撃行動である。

心理攻撃

《マインドブラスト》などの、マニューバを用いて行なう攻撃行動である。

なお、心理攻撃には部位が存在せず、すべての攻撃は【心理SUV】に適用される。

攻撃の流れ

①攻撃宣言ステップ
・攻撃が可能かどうか確認
↓
②命中ロールステップ
・攻撃が成功したかどうかを確認
・クリティカル、アクシデントの発生を確認
↓
③命中効果ステップ
・攻撃の命中部位を確認
・攻撃の火力からダメージを算出
・ダメージと火力種別、限界火力を宣言
↓
④防御宣言ステップ
・防御が可能かどうか確認
↓
⑤防御ロールステップ
・防御が成功したかどうか確認
・クリティカル、アクシデントの発生を確認
↓
⑥防御効果ステップ
・防御ロールの達成値だけダメージ減少
・装甲値、DC値だけダメージ減少
↓
⑦損傷決定ステップ
・ダメージと【SUV】から損傷決定
↓
⑧損傷適用ステップ
・士気崩壊を確認
↓
⑨攻撃終了

格闘攻撃
原則的に格闘攻撃が行なえるのは、人間とCSに限られる。

電子攻撃の対象
電子攻撃は、武器や防具を対象にすることもできるし、もちろんキャラクター本人を攻撃することもできる。

電子攻撃

〈※イメージファイト〉や〈ソフトウェア〉を用いて行なう攻撃行動である(*)。

ウェポンソフトでの攻撃の際には〈※イメージファイト〉で、マジックソフトでの攻撃の際には〈ソフトウェア〉で命中ロールを行なう。

なお、電子攻撃には部位が存在せず、すべての攻撃は対象の【電子SUV】に適用される。

4種類の防御行動

前述の4種類の攻撃行動に対して、攻撃されたキャラクターは以下の4種類いずれかによる防御行動を取ることができる。

ラリーカンパニー日誌：戦闘

それはいきなりの襲撃だった。

サミュエルＪの事務所を出るなり、マシンガンを構えたサイボーグがふたり、ジェイクとシャオランを襲撃してきたのだ。

サイボーグのREFはふたりとも18。ジェイクが19、シャオランが16だ。まず移動ステップにREFの低いシャオランから移動を行なう。シャオランは路上駐車の影に逃げ込んだ。サイボーグはジェイクを挟み撃ちにするように動く。ジェイクは車の上に飛び乗り、サブマシンガンでサイボーグふたりを射線に収められる位置へと動いた。

メインプロセスだ。今度はREFの高い順に行動を解決する。ジェイクはマイナーアクションでホルスターから"ゴースト"SMGを抜き放ち、メジャーアクションで《カーテンファイア》。サイボーグふたりをまとめて攻撃する。

ジェイクの〈小火器〉は106%、サイボーグは10m以内にいるのでSMGの命中修正で+40、サイバーウェアのホークアイでさらに+40。ジェイクは高度なロールで判定値を半減させて攻撃する。本来の判定値は186%だが、《カーテンファイア》なのでSR1/2、さらに高度なロールで半減して46%。ジェイクは確実にダメージを与えるためにLUCを１点使い、SR1/4をSR1/2に修正、これで判定値は92%だ。ダイスは45で、楽々命中。2倍した結果、達成値は90となった。これに火力30を加算し、最終火力値は〈物〉120となる。

サイボーグたちは機動回避を行なってこれを回避しようとする。彼らの〈※高速機動〉は50%。だが、結果はみじめな失敗。

《カーテンファイア》による攻撃なので、命中箇所は胴体となる。サイボーグたちは防弾防刃ベストを着ていたので、〈物〉ダメージを10点減らせる。最終的なダメージは110。ただし、限界ダメージが105なので、105ということになる。彼らのSUVはJだから、HW。重傷だ。サイボーグたちは血へどを吐いて路上に転がった。

格闘回避

格闘攻撃に対してのみ行なえる防御行動である。

手にした格闘用の武器を用いて格闘攻撃をさばくことによりダメージを軽減できる。通常の人間以外にも、CSやオープンタイプのメカニック(バイクなどの搭乗者が露出しているメカニック)に搭乗しているキャラクターはこの防御行動を取ることができる。

〈素手戦闘〉、〈※特殊武器〉、〈ナイフコンバット〉のいずれかを使用してロールを行なうこと。

機動回避

射撃攻撃に対してのみ行なえる防御行動であり、高速で機動可能なメカニックや一部のサイボーグのみに行なうことができる。

その高速をもって敵を翻弄し、火線をそらすことができる。どの種類のメカニックに機動回避が可能なのかについては、個々のメカニックのタイプ解説を参照のこと。

サイボーグならば〈※高速機動〉、メカニックならばそれぞれのメカニックを操縦するためのスキルでロールを行なう。

心理抵抗

心理攻撃に対してのみ行なえる防御行動であり、原則的にすべてのキャラクターが試みることができる。

意識を強固に保ち、心身をリラックスして精神的ショックを受け流すことでダメージを軽減することができる。〈精神防壁〉によってロールを行なうこと。

電子防御

電子攻撃に対してのみ行なえる防御行動であり、電子防御用のプログラムを持つキャラクターのみが行なうことができる。

使用するプログラムによってロールするスキルが異なっている。くわしくはP165を参照のこと。

攻撃行動の手順

次に攻撃行動がどのように処理されるのか、について解説したい。

原則的に攻撃行動はP187の図のような手順で処理される。なお、以降の文中では攻撃行動を行うキャラクターをアクション側、その攻撃行動の対象になったキャラクターをリアクション側と呼ぶ。攻撃行動は、この両者の対決ロールとして処理される。

攻撃宣言ステップ

このステップで適切な攻撃対象を決定する。

アクション側は使用する武器の射程内にいるキャラクターを攻撃対象（リアクション側）として選択する。そして、攻撃方法、使用する武器などを合わせて宣言する。

GMは、対象キャラクターにその方法と武器で攻撃が可能であるかどうかを確認すること。

◆電子攻撃での距離

電子的な戦闘では、距離は一切の意味を持たない。シーンに登場しているなら、シーン内のすべての対象に対して攻撃を行なえる。

命中ロールステップ

アクション側が該当するスキルでロールし、攻撃が成功したかどうかを確認するステップ。このロールを[命中ロール]と呼ぶ。同時にクリティカルやアクシデントが発生したかどうかも確認を行なうこと。

ここで判定に失敗していたり、アクシデントが発生していた場合、アクション側の攻撃は終了する。ロールに成功、またはクリティカルした場合のみ、次に進むこと。

◆命中ロール修正

主に銃器には、距離による命中ロールへの修正が存在する(*)。

◆機動性修正

命中ロールの際には、アクション側とリアクション側の機動性の違いが修正として加わることもある。どのように修正がかかるかは、下記の表を参照のこと。また、自身の機動性がいくらであるのかについては、搭乗しているメカニックによって決定する。個々のメカニックのタイプ解説を参照のこと(*)。

機動性による攻撃・防御修正表

	防御側		
攻撃側	A	B	C
A	SR1	SR2	SR2
B	SR1/2	SR1	SR2
C	SR1/2	SR1/2	SR1

◆高度なロール

アクション側は自発的に、“高度なロール”を宣言して命中ロールの達成値を上昇させることができる。その他、細かい処理については「対決における高度なロール」にならうものとする。

◆武器のアクシデント値

それぞれの武器には信頼性に応じて、固有のアクシデント値が設定されている。それらのアクシデント値を確認の上、命中ロールの結果を確認すること。

命中効果ステップ

アクション側が命中ロールの結果を確認するステップ。

命中ロールのダイス目から攻撃が命中した部位を確認すること。この際、対象が人間であれば下記の表を参照し、メカニックであれば個々のメカニックタイプの項を参照のこと。また、同時にロールの達成値に武器の火力を足してダメージを算出する。

この際、もしも命中ロールの結果がクリティカルやアクシデントであったなら、クリティカル表またはアクシデント表を確認して効果を参照すること。この際、D10を振り、その効果がいずれであったのかを決定する。なお、アクシデントの場合、どのアクシデント表を参照するかは、攻撃に使用した武器にならうこと。

いずれにせよ、それらの要素を加味した上でアクション側は算出したダメージをリアクション側に宣言する。

命中部位表　人間

ロールの出目の1の位	部位
1	胴部(クリティカル)
2	頭部
3	左腕部
4	右腕部
5～8	胴部
9～0	脚部

命中ロール修正
武器を買った時点で、キャラクターシートの武器欄にどの距離ならSRがいくつになるかを書き込んでおく方がいいだろう。

機動性
特に修正がない限り、人間の機動性はCとなる。

クリティカル
クリティカルが発生した場合、その攻撃の命中部位は自動的に胴部、または本体となる。

クリティカル表

D10	効果
1	特に追加被害は発生しない。
2	対象はバランスを崩す。 クリンナッププロセスまで、対象は命中ロールにSR1/2のロール修正を受ける。
3	対象に隙を作る。 クリンナッププロセスまで、対象はリアクションにSR1/2のロール修正を受ける。
4	激しい一撃。最終火力に+20してダメージを算出すること。
5	多大なダメージ。 最終火力に＋20してダメージを算出すること。
6	弱点に直撃。 対象の装甲値を無視してダメージを算出すること。
7	効果的な一撃。 対象の受ける損傷段階をシフト1する。
8	致命的な一撃。 対象の受ける損傷段階をシフト2する。
9	中枢に直撃。 対象の【SUV】を3ランク低いものとしてダメージを算出する。
0	中枢を破壊。 対象の装甲値を無視し、【SUV】を3ランク低いものとしてダメージを算出する。

格闘アクシデント表

D10	内容
1～3	体勢を崩す。その攻撃は失敗する。
4～6	転倒。 格闘回避と機動回避にSR1/4、【MV】が半分に。
7～8	武器が足下(0m離れたところ)に落ちる。 素手のときは何もなし。
9	武器が5m離れたところに落ちる。 素手のときは関係ない。
10	使用武器が壊れ、1シーン使用不可。

射撃／投擲アクシデント表

D10	内容
1～3	ささいなミス。その攻撃は失敗する。
4～6	射撃武器はジャム。 投擲武器ならば武器が取り出せないなど。 マイナーアクションを消費しなければその武器を使用できない。
7～8	故障。メジャーアクションで【DEX】のSR1のロールに成功しなければその武器を使用できない。
9	破壊。 以後、その武器は使用できない。
10	武器の暴発。 固定火力100のダメージを、装甲値無視で武器を持っていた腕(両手なら両手)。または兵装・貨物に受ける。

心理攻撃アクシデント表

D10	内容
1～3	集中失敗。 攻撃は失敗する。
4～6	思考ノイズ。 クリンナップまですべてのリアクションにSR1/2。
7～8	EXの暴走。 頭部に装甲値無視、固定火力60のダメージを受ける。
9	感情暴走。 攻撃に使用したマニューバが1シーン使用不可。
10	トラウマの再現。 装甲値無視、固定火力100の心理ダメージを受ける。

電子攻撃アクシデント表

D10	内容
1～3	ショック。 攻撃は失敗する。
4～6	ノイズ発生。 クリンナップまで電子攻撃のリアクションにSR1/2。
7～8	ソフトウェア障害。 攻撃に使用したソフトが1シーン使用不可。
9	ハードウェア障害。 装甲値無視、固定火力80の電子ダメージを受ける。
10	信号逆流。 装甲値無視、固定火力100の心理ダメージを受ける。

◆火力種別

すべての武器には、火力種別が存在している。これはその武器のダメージの傾向と、装甲を無効化する性能を示したものである。 アクション側はダメージを宣言すると同時に、その火力種別についても宣言すること。

火力／装甲種別表

種別	解説
物理	単純な物理的破壊によるダメージ。ほとんどの銃器や格闘武器がこの種別を持つ。
光学	光学兵器によるダメージ。 レーザーやビームなどがこの種別を持つ。
貫通	対装甲兵器によるダメージ。 ミサイルやロケット弾などがこの種別を持つ。
熱	高熱によるダメージ。 火炎や電流による攻撃がこの種別を持つ。
心理	精神的ダメージ。 精神攻撃や、イメージファイトにおける意識体への攻撃などがこの種別を持つ。
電子	ネットワークを通して与えられる電子的ダメージ。ハッキングによるサイバーウェアの直接破壊行為などがこの種別を持つ。

◆火力修正

武器やスキルによっては、ダメージそのものに修正が入ることがある。原則としてスキルの元値が100を超えている場合、その100を超えた分が常に火力に修正として加算される。

◆固定火力

固定火力、固定ダメージなどと書かれていた場合、その武器やマニューバ、パンドラによるダメージには、命中ロールの達成値が加算されない。結果的にその武器などの火力が、そのままダメージとなる。

◆限界火力

すべての武器には、限界火力が存在している。これはその武器によって出る、最大のダメージを示すものだ。どれだけ大きなダメージを出そうとも、基本的にこの数値以上のダメージをリアクション側が受けることはない。アクション側はダメージを宣言すると同時に、その限界火力についても宣言すること。

◆シフト

クリティカル表や一部の装備の結果の中には、シフトという特殊効果が付随している。

これは特にその対象に対して破壊的な効果を持つということを意味している。もしダメージの結果、リアクション側がMWの傷を負った場合、クリティカル表でシフト1が発生していれば、損傷種別はMWからHWへと1段階“シフト”するのだ。

防御宣言ステップ

リアクション側が防御行動をとれるかどうかを確認するステップ。

リアクション側が格闘回避、機動回避、心理抵抗、電子防御の4種類いずれかの防御行動をとれるのか否かを判断する。もし防御行動を行なえるようなら、それを行なうかどうかを決定して宣言すること。

防御ロールステップ

リアクション側が該当するスキルでロールし、防御が成功したかどうかを確認するステップ。このロールを[防御ロール]と呼ぶ。同時にクリティカルやアクシデントが発生したかどうかも確認を行なうこと。

ここでクリティカルが発生した場合、リアクション側は攻撃を完全に回避してまったくダメージを受けることなく、アクション側の攻撃行動は終了することとなる。

◆高度なロール

~~アクション側が“高度なロール”を宣言した場合、リアクション側もまた同じロール修正を受けて“高度なロール”を宣言する必要がある。~~

また、アクション側が“高度なロール”を行なっていない場合でも、リアクション側は自由に“高度なロール”を宣言してその達成値を上昇させる試みを行なうことができる。

防御効果ステップ

リアクション側が防御ロールの結果を確認するステップ。

リアクション側が防御ロールに失敗していたり、アクシデントを起こした場合、このステップは意味をなさない。次のステップへと進むこと。

防御ロールに成功している場合、その達成値だけアクション側が[命中効果ステップ]で算出したダメージを減少することができる。この際、後述する装甲値、DC値の分だけさらにダメージを減少させることもできる。ここでダメージが0以下になった場合、リアクション側は攻撃を完全に回避してまったくダメージを受けることなく、アクション側の攻撃行動は終了することとなる。

◆装甲値

リアクション側は[命中効果ステップ]で確認された、攻撃の命中した部位を確認すること。そして、その部位に防具(メカニックの場合は装甲)があるかどうかを確認する。

防具が存在するならば、その部位に防具の装甲値だけダメージが減少する。

ただしすべての装甲が、あらゆる攻撃に対して機能するわけではない。

武器には火力種別というダメージの傾向を表わすものがあり、防具にはそれに対応する装甲種別というものが存在している。防具の装甲値が減らせるダメージは、対応する装甲種別のものに限られている。

装甲種別

複数の種別を持つ装甲はありうるが、複数の種別を持つ攻撃は存在しない。

無傷とシフト

損傷結果表が「無傷」となった場合、一切のダメージはない。

このとき、シフトの効果を受けていてもダメージは増加しない。無傷は無傷なのである。

DC値について

DC値は、メカそのものが持つ頑丈さをあらわしている。巨大なメカはただそれだけで壊れにくいし、またハッキングされてもすぐに復旧できるのだ。

対人損傷効果表

部位	損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
頭部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	[死亡]。頭部がサイバーの場合は[戦闘不能]。
胴部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	[戦闘不能]。
腕部	LW	+10	特になし
	MW	+10	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/2のロール修正。
	HW	+20	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/4のロール修正。
	MO	+30	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動不可。
脚部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。【MV】が1/2。
	MO	+30	[戦闘不能]。

◆DC値

リアクション側がDC値を持ったメカニックに搭乗している場合、DC値の分だけさらにダメージが減少する。これは装甲値とは違い、あらゆる攻撃に対して機能する(*)。

損傷決定ステップ

ダメージと【SUV】から、リアクション側が受ける損傷を決定するステップ。

リアクション側は受けたダメージと自身の【SUV】を元に、P334の「戦闘結果表」を参照すること。その交わる点を導き出し、自身が受けることになる損傷種別について確認する。

◆最終火力

リアクション側が受けるダメージは、原則として使用された武器の限界火力を超えることはない。もしダメージが限界火力を超えていた場合、限界火力を超えるダメージは切り捨て、最終火力とすること。

損傷決定ステップで算出される損傷も、この最終火力を基準とすること。

◆シフト

もしリアクション側がすでにダメージを追っている場合、追加ダメージとして「シフトX」を指示される場合がある。これは、すでに負っている損傷によって、次の損傷が深刻になることを意味する。

リアクション側は、「戦闘結果表」を参照して確認した損傷種別を、「シフト1」であれば1段階重いものに。「シフト2」であれば、2段階重いものに変更する。

損傷適用ステップ

決定した損傷を適用するステップ。

[損傷決定ステップ]で決定した損傷種別を元に、「損傷効果表」を参照して具体的に被ることになる損傷を決定すること。この際、損傷を受けるのが人間で物理的な損傷なら左の「対人損傷効果表」を。心理的な損傷ならP193の「心理損傷効果表」を。電子的な損傷ならP193の「電子損傷効果表」を。メカニックの負った損傷ならP193の「メカニック損傷効果表」を参照する。

◆損傷効果の記録

レコードシートの損傷を負った部位に、受けた損傷種別と損傷効果を記入すること。この損傷は、何らかの手段で治療されるまで続くことになる。

また、損傷はあくまでも受けた部位ごとに適用され、胴部に受けた傷が左腕部に影響したり、脚部に影響するようなことはない。

◆ダメージ修正

一定以上の損傷を受けた場合、次の攻撃の最終火力にダメージ修正が加算される。

次の損傷をすでに受けている部位に攻撃が命中したなら、そのダメージは自動的にレコードシートのダメージ修正に書かれているのと同じだけ上昇してしまうのだ。なお、ダメージ修正はその部位に受けている損傷の中で、もっとも重い損傷のものだけが適用される。

◆ペナルティ

一定以上の損傷を受けた場合、その損傷によってペナルティを被ることがある。

損傷の適用が終わった瞬間から、その損傷が治療されるなどして消え去るまで、レコードシートのペナルティに書かれているのと同じデメリットを被り続けることになる。なお、ペナルティはその部位に受けている損傷の中で、もっとも重い損傷のものだけが適用される。

◆ダメージの累積

受けた損傷は原則として累積しない。

MWの損傷を受けている時に、再びMWの傷を受けたとしても、HWになることはないのだ。MWの時に受けようと、HWの時に受けようと、MWの損傷はMWである。損傷を受けている時に受ける不利益は、上記のダメージ修正とペナルティに限られる。

◆戦意崩壊

多くのエネミーには、戦意という要素が存在する。

これはそのNPCの戦闘における意欲を表わすもので、戦意欄に書かれた損傷を受けるまで、NPCは勇敢に戦う。しかしひとたび、戦意欄に書かれている以上の損傷を受けたなら、GMに特に思惑がない限り、自動的に彼らは降伏するか([戦闘不能]として扱う)、撤退を開始する(*)。

もし戦意欄に損傷が書かれていない場合、そのNPCの降伏、撤退のタイミングは完全なGMの任意となる。

心理損傷効果表

損傷種別	ダメージ修正	効果
LW	+10	焦り。特になし。シーン終了で自然回復。
MW	+20	混乱。1シーン、すべてのロールがSR1/2となる。シーン終了で自然回復。
HW	+30	恐怖。1シーン、すべてのロールがSR1/4となる。シーン終了で自然回復。
MO	+50	喪失。[戦闘不能]。シーン終了で自然回復。

電子損傷効果表

損傷種別	ダメージ修正	効果
LW	+10	処理落ち。特になし
MW	+20	ノイズ。1シーン、キャラクターならすべてのロールが、アイテムならそれを使用したロールがSR1/2となる。
HW	+30	恐怖。1シーン、キャラクターならすべてのロールが、アイテムならそれを使用したロールがSR1/4となる。
MO	+50	クラッシュ。キャラクターなら[戦闘不能]。アイテムなら1シナリオ中、使用不可。

メカニック損傷効果表

部位	損傷種別	次のターンのダメージ修正	効果
本体	LW	+10	特になし
本体	MW	シフト1	特になし。修理費がフレーム価格の1/4かかる。
本体	HW	シフト2	特になし。修理費がフレーム価格の1/2かかる。
本体	MO	シフト3	移動不能。修理費がフレーム価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。
パワープラント	LW	+10	特になし
パワープラント	MW	+10	メカニックの【MV】が1/2になる。修理費がパワープラント価格の1/4かかる。
パワープラント	HW	+20	メカニックの【MV】が1/4になる。修理費がパワープラント価格の1/2かかる。
パワープラント	MO	+30	移動不能。修理費がプラント価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。
ドライブ	LW	+10	特になし
ドライブ	MW	+10	メカニックの【REF】が1/2になる。〔メカニック〕スキルにSR1/2の修正。修理費がドライブ価格の1/4かかる。
ドライブ	HW	+20	メカニックの【REF】が1/2になる。〔メカニック〕スキルにSR1/4の修正。修理費がドライブ価格の1/2かかる。
ドライブ	MO	+30	移動不能。修理費がドライブ価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。

回復とダメージ

戦闘によって、あるいは事故などによって人間は容易に傷つく。

ここではそうした冒険の最中に受けるダメージとその回復について解説する。

ダメージと状態

人が受けるダメージは千差万別である。肉体に負った傷、心に受けた衝撃。そして死。それらはいずれも冒険において不可避で、常に心に留めねばならないものでもある。ここではキャラクターの受けるダメージについて解説する。

キャラクターのダメージ

ここではキャラクターの受ける直接的なダメージについて解説する。

◆損傷

キャラクターが攻撃によって受けた肉体的、あるいは精神的電子的ダメージは、すべて損傷というもので表現される。

損傷にはLW、MW、HW、MO、KLの5種類があり、肉体、心理、電子についてそれぞれ存在する。以下にこれらについて軽くイメージを解説する。

▼LW

軽傷、かすり傷。ダメージはあるもののそれで特に行動に支障はない。

▼MW

中傷。苦痛や部位の破壊のため、行動に支障が出る。

▼HW

重傷。激痛と部位の破壊は行動を大きく阻害する。

▼MO

致命傷。行動は不可能になり、当たり所によっては死亡する。

▼KL

死亡。生存は望めない。

◆戦闘不能

キャラクターは一定以上の損傷の結果として、[戦闘不能]に陥ることがある。

戦闘不能になったキャラクターは、もはや一切のアクションを行なうことができない(*)。

▼戦闘不能の回復

[戦闘不能]は、その原因となった損傷が回復すると同時に回復する。

▼とどめを刺す

[戦闘不能]のキャラクターに対してメジャーアクションで"とどめを刺す"ことを宣言し、何らかの方法でダメージを与えると、キャラクターは[死亡]する。

◆死亡

"とどめを刺す"ことを宣言されたり、KLなどの損傷を受けたキャラクターは[死亡]する。死亡したキャラクターは原則としてゲームから除外され、一部のアイテムの効果を除いては、回復することはできない。

その他のダメージ

ここでは直接的な要因によらないダメージや、転落や火傷などのその他のダメージについて解説する。

◆転倒

キャラクター、およびCSは格闘アクシデントの結果やマニューバの効果によって、転倒してしまうことがある。

転倒した状態では、起き上がるまで格闘回避と機動回避にSR1/4のロール修正を受け、【MV】が半分となる(*)。

▼転倒の回復

転倒は、移動する代わりに起きあがることを選択することで回復する。

◆転落

高所から転落した場合、GMは任意でキャラクターにダメージを与えても良い。もし与えるダメージに迷う場合は、装甲値無視で固定火力80のダメージを胴部に与えると良いだろう。

◆火災など

山火事や高熱嵐に巻き込まれた場合など、通常では処理できないようなダメージを受けるようなシチュエーションでは、GMは任意のダメージをキャラクターに与えることとしても良い。

もし与えるダメージに迷う場合は、火事ならば固定火力〈熱〉60のダメージを、それ以外ならば装甲値無視で固定火力50のダメージを胴部に与えると良いだろう(*)。

戦意崩壊

GMはこれらの損傷を受けた場合以外でも、任意の条件や状況によりNPCを降伏、または撤退させてよい。

とどめを刺す

重要なのは、殺意の有無だ。

つまり、そのキャラクターを殺すことを宣言して、そのための攻撃を行うということなのである。

偶然、効果範囲の広い特技などの攻撃に巻き込まれても、それで死亡することはない。

[illegible]

転倒している状態でも、移動を行なうことはできる。

火災など

無論、GMは任意で胴部以外の部位にダメージがあったことにしても良い。焼けたドアをさわったなら腕にダメージが出るだろうし、草原に炎が走っているなら脚部にダメージを受けるかも知れない。

治療と回復

ただし、[死亡]に陥ってしまったキャラクターは、一部の例外を除いて治療することはできない。

ダメージの治療

負った傷を癒せぬ場合、人は死に至る。生きるには、傷ついた身体を癒さねばならない。ここではそうしたダメージの治療に関するルールを解説する。

応急処置

その場でできる簡単なダメージの回復を、応急処置と呼ぶ。
〈医療技術〉によるSR1のロールを行ない、これに成功することで応急処置を施すことができる。ひとりのキャラクターが1度に行なえる応急処置はひとりに対してのみに限られる。

応急処置を施した場合、キャラクターは受けている肉体損傷か心理損傷のどちらかを1段階軽いものにすることができる。HWならMWに、MWならLWになるのだ。応急処置は部位ごとに1回だけ、その部位が受けているもっとも重い損傷に対してだけ行なうことができる(*)。

◆MOに対する応急処置

頭部以外の肉体部位は、サイバーパーツでない場合、MOに至ることで戦闘不能能となる。加えて、1時間以内に応急処置などを行なって損傷種別を軽減しない限り、自動的に死亡へと移行することになる。

◆自身に対する応急処置

応急処置は自身に対しても行なうことができる。

ただし、自身に対して応急処置を行なう場合、SR1/2のロール修正がかかる。また、自身が戦闘不能の状態で、自身に対する応急処置を行なうことはできない。

◆シーン外での応急処置

シーンに登場しなかったPCは、応急処置を行なうことができる。

この応急処置は通常の応急処置、あるいは自身に対する応急処置と同じものとして扱うが、〈医療技術〉のSRに自動成功するものとする。

◆戦闘中の応急処置

戦闘中であっても、応急処置を行なうことはできる。

ただし、応急処置を行なう場合、応急処置と応急処置を受ける者は、互いの距離が0でなくてはならない。

戦闘中に応急処置を行なうには、1回のメジャーアクションを消費せねばならず、応急処置を受ける者はそのターン中、応急処置を受けるか自身に対する応急処置以外のメジャーアクションを行なうことができない。

集中治療

きちんとした医療設備の整った施設において、1シーンの集中治療を受ければ、死亡していない限りすべての損傷を回復することができる。

この際、下記のように治療費が必要となる。この際、治療費はもっとも重い損傷種別を基準に考えること。胴部にLW、脚部にMW、腕部にMOを負っていた場合、治療費はMOを基準に算出し、MOを治療することで他の損傷もすべて完治する。

◆PCが治療する場合

集中治療を専門家に任せるのではなく、PCが行なう場合、肉体損傷か心理損傷であれば〈医療技術〉、電子損傷なら〈ソフトウェア〉のSRに成功することで、この治療費を半額にできる。この際、SRには下記のようにロール修正がかかる。

ただし、集中治療をPCが行なう場合、その宣言は集中治療の開始とともに行なわねばならず、もしSRに失敗した場合、損傷は回復しないことになる(*)。

また、集中治療はシーンに登場していなければ行なえず、集中治療のため判定を行なうキャラクターと、集中治療の対象の両方がシーンに登場していなければならない。

損傷／治療表

損傷種別	治療費	ロール修正
LW	100 $	SR2
MW	500 $	SR1
HW	1000 $	SR1/2
MO	2000 $	SR1/4

応急処置
1度、応急処置を受けたなら、再びその部位に新たな損傷を負うまで応急処置を行なうことはできない。加えて、その新たな損傷は今受けている損傷よりも重いものである必要がある。つまり、HWの損傷を受けているキャラクターが応急処置を受けてMWになった場合、再度その部位にHW以上の損傷を受けない限り応急処置を受けることはできないのだ。

SRに失敗した場合
もしも生身のキャラクターの負ったMOの治療をPCが担当し、〈医療技術〉のSRに失敗した場合、集中治療には1週間がかかるため、自動的に1時間以上が経過して対象のキャラクターは死亡することになる。
これは頭部をサイバー化しているキャラクターがMOに陥っている場合でも同様である。

マニューバとパンドラ

それぞれのクラスには、そのクラスにしか取得できないマニューバとパンドラという特殊な要素が存在する。これらはハンターが状況を打開するための最大の武器であり、同時にその独自を表現する物語上のツールでもある。

ここではマニューバとパンドラの使用について解説しよう。

ルール適用の優先度

マニューバやパンドラの効果とルール、あるいはアイテムの効果などが矛盾する場合、以下の順番で優先される(*)。

ルール適用の優先度
無論ながら前提としてこれらの項目よりさらに上位に、GMの判断が存在している。

1. パンドラ
2. マニューバ
3. アイテム
4. その他

マニューバの使い方

マニューバはそれぞれのマニューバごとに使用法が存在する。多くの場合は、使用スキルとロール修正が存在し、そのロールに成功することで効果を発揮する。次にマニューバの使用の手順を解説する。各マニューバのデータの読み方についてはP056を参照すること。

使用スキルの確認

マニューバの使用スキルの項目には、マニューバのロールに使用するスキル（またはアビリティ）が書かれている。

ロール修正の確認

マニューバのロール修正の項目にはSRのロール修正が書かれている。

◆判定値の算出と確認

ロール修正と自身のスキルのSR（またはアビリティのAR）を参照して、判定値を算出する。これが実際のロールに使用される。

代償の消費

マニューバに代償が存在する場合は、その代償が支払う必要がある。

代償が支払えない場合は使用を宣言すること自体が行なえない。つまり、マニューバの成否、勝敗に関わりなく代償は支払われなければならないのだ。

ロールもしくは宣言

多くのマニューバには、使用するタイミングが決まっている。そのタイミングでなければマニューバは使用できない。使用できるタイミングはマニューバのタイミングの項目に書かれている。

タイミングは、いくつかルール用語を使用している。それらについてはP056を参照のこと。

使用するタイミングが正しく、GMにより使用が許可されるならば、ロール、もしくは使用の宣言を行なうことができる。

なお、ひとつのタイミング(たとえばマイナーアクション)にひとりのキャラクターが、宣言できるマニューバはひとつだけである。

複数のマニューバを同じタイミングで同時に使用することはできない。この制限には、タイミングが「常時」や、オートアクションのマニューバは含まれない。

効果の適用

代償を支払うことができ、ロールにも成功(対決に勝利)した場合、そのマニューバは効果を発揮する。GMはそのマニューバの効果を適用すること。効果がどのように適用されるかは使用したマニューバによるが、最終的にはGMが判断すること。

◆効果の重複

同じ対象に対して、同じマニューバを重ねて使用しても効果は重複しない。そのような場合、後から使用したマニューバのみが効果を発揮する。

一対多のマニューバ

マニューバの対象が一定の範囲を持ち、複数のキャラクターが効果を受ける場合、マニューバの使用者が1回だけロールを行ない、そのロールに対して対象となったキャラクターがそれぞれ対決を行なって個々にマニューバの効果が適用されるかどうかを決定する。

パンドラの使い方

個々のパンドラごとにその使用法には千差の別がある。多くの場合、パンドラの効果は宣言するか、常時その効果を発揮しているかのどちらかである。

宣言

すべてのパンドラは使用するタイミングが決まっている。そのタイミングでなければ、そのパンドラを使用することはできない。使用できるタイミングはパンドラのタイミングの項目に書かれている。

タイミングは、いくつかルール用語を使用していることがある。それらについてはP073を参照のこと。

使用するタイミングが正しく、GMにより使用が許可されるならば、使用の宣言を行なうことができる。なお、ひとつのタイミング（たとえばメジャーアクション）にひとりのキャラクターが、宣言できるパンドラはひとつだけである。

なお、複数のパンドラを同じタイミングで同時に使用することはできない。この制限には、タイミングが「常時」のものや、オートアクションのものは含まれない。

効果の適用

パンドラが宣言された場合、その効果は即座に適用される。効果がどのように適用されるかは使用したパンドラによるが、最終的にはGMが判断すること。

◆効果の重複

同じ対象に対して、同じパンドラを重ねて使用しても効果は重複しない。そのような場合、後から使用したパンドラの効果のみが効力を発揮する。

スポットルール

ここでは戦闘の際などに問題になりそうな細かいシチュエーションと、戦闘時にとれるオプション的行動について解説する。

細かい状況解決について

ここでは疑問の出そうな状況について解説する。

同名装備の効果

基本的に、同名の装備の効果は重複しない。

相当品

装備やアイテムの中に自分がイメージするような品が存在しない場合、データに変更を加えないことを条件にして、装備の形状や名称を変更しても良い。これは相当品と呼ばれる概念である。

例えれば、個人用のロケット砲が欲しい時に、75mmRPG“ワイバーン”以外の選択肢は現時点では存在しない。しかしどうしても、日本製のロケット砲が使いたいなど、キャラクター性の表現として他の選択肢が欲しい場合もありうるだろう。そうした時には75mmRPG“ワイバーン”を、別の名前の武器――例えば東亜銃器製“ランサーⅢ”などに変更して使用しても良いということである。

気をつけて欲しいのは、相当品によって、その装備のデータやメリット、デメリットは一切変更されないということだ。また、形状が変わったからといって、新たなメリットやデメリットが発生することもない。なお、相当品を使用する際には必ず、GMの許可を得ること。

範囲武器

手榴弾、グレネードランチャー、ショットガンなどの火力欄に（範）とある武器は、広い範囲に被害を与える。

これらの武器は範囲武器と呼ばれ、中心点に与えるダメージと周辺領域に与えるダメージの2種類が記述されている。範囲武器の火力は前者が中心点に与えるもので、後者が周辺領域に与えるものとなる。解説で特記がない場合、中心点の半径は1m、周辺領域の半径は2mとして扱う。

これらの範囲武器は、原則としてダメージに命中ロールの達成値やスキルによる修正が加算されることのない、固定ダメージとなる。

範囲武器でクリティカルが発生した場合クリティカル表は振らず、周辺領域も中心点と同じダメージを受けるものとする。

固定火力

マジックソフトや一部の武器にある、固定ダメージを与えるという記述を持つ装備や《一斉射撃》、《統合射撃》などによる攻撃は、常に一定の火力を持つ。これを固定火力と呼ぶ。

固定火力は、マニューバや100％を超えたスキルなどによる火力修正の対象にならず、命中ロールの達成値もダメージに加算することはできず、ただ攻撃が命中したか失敗したかを決定する意味しか持たない。

これはアクション側が固定火力に対し一切の加算が行なえないというだけであり、リアクション側は通常通りに防御ロールを行なうことができる。格闘・射撃攻撃の場合、ダメージはかならず胴部に適用される。

▼《ゴルゴンゲシュタルト》

ネットライナーのマニューバ《ゴルゴンゲシュタルト》はマジックソフトの火力と限界火力を上昇させるマニューバである。マジックソフトは固定ダメージを与える装備であり、通常は火力を上昇させることができない。だが、このマニューバは、特別にマジックソフトの火力を上昇させるという効果を持つ。ただし、それは固定火力が上昇するだけであり、そこにスキルや他のマニューバ、ロールの達成値などを加算することはできない。

スタン攻撃

（追加被害：スタン）と書かれた武器は、必ずスタン攻撃を行なうこととなる。スタン攻撃は人間、またはミュータントに対してのみ宣言できる。

スタン攻撃を宣言した場合、すべてのMOの効果が戦闘不能に書き換えられ、MOより上のダメージを受けることがなくなる。また、その部位が使用できなくなるようなこともない。スタン攻撃で戦闘不能となったキャラクターは、シーン終了後に自動的に回復する。

一斉射撃、統合射撃

《一斉射撃》、《統合射撃》などによって複数の武器を同時に使用した攻撃を行なう場合、火力種別が複数存在するなら、物理、貫通、光学、熱の優先順位で統合される。例えば、ひとつでも武器に「火力種別：物理」が混じっていた場合、火力種別は物理として扱われる。

また、そのダメージは固定火力として扱われ、命中ロールの達成値はダメージに関係しない。加えて、使用した武器に範囲攻撃が含まれていた場合でも、防御ロールへのロール修正は発生せず、中心点にのみダメージが与えられるものとする。

なお、使用する武器にバースト射撃可能な武器が混じっていても、ロールは1度に1回しか行なわれない。

二丁拳銃、二刀流

《二丁拳銃》、《二刀流》によって数の武器を同時に使用した攻撃を行なう場合、火力種別が複数存在するなら、物理、貫通、光学、熱の優先順位で統合される。例えば、ひとつでも武器に「火力種別：物理」が混じっていた場合、火力種別は物理として扱われる。

また、片手に発射方式：Bを持つ武器、もう片方の手に発射方式Bを持たない武器を持って射撃を行なう場合、《バーストショット》を使うことは可能であるとする。この時、代償の弾丸は両方の武器が2発ずつ消費する必要がある。同様に、発射方式：Aを持つ武器と持たない武器による《二丁拳銃》では《カーテンファイア》や《派ラージシュート》を使うことができる。むろん、その場合は両方の武器が弾丸を4発消費しなければならない。

また、《二丁拳銃》、《二刀流》の効果を受ける場合、範囲武器や固定火力の武器を使用することはできないものとする。

妨害射撃

《妨害射撃》を使用するには火力が60以上の武器が必要になる。この時、スキルやマニューバなどによる修正後の火力ではなく、修正を加える前の武器単体の火力が60以上でなければ、その武器で《妨害射撃》を行なうことはできない。

飛行状態

『MHE』では、飛行している対象と戦闘を行なった場合でも、原則的に特に不利な修正などはない。それが高度であれ、距離であれ、単純に敵との相対距離はどれくらい離れているか、相手との機動性の差はどれくらいか、しか戦闘には影響しないためである。

唯一あるのは、飛行状態の時にメカニックに対して行なう攻撃は、原則として対象の［上面］に命中するということである。

遮蔽

遮蔽物の陰に隠れている場合、敵の攻撃はきわめて当たりづらくなる。ここではそうした場合の処理について解説する。なお、このルールはメカニックに対しても適用される。

原則的に、遮蔽物の【SUV】は200の対物攻撃ルールを参考にGMが決定すること。

◆全身遮蔽

キャラクターの全身が遮蔽物の陰に隠れていた場合、敵からの攻撃を受けたとしても、その攻撃はすべて遮蔽物に命中したことになる。攻撃のダメージによっては、遮蔽物そのものが破壊されることになるだろう(*)。

◆部分遮蔽

身体の一部が遮蔽に隠れている場合、GMはどの部位が遮蔽の影にあるかをついて決定すること。その隠れている部位に攻撃が命中した場合、ダメージはキャラクターにではなく、遮蔽物の方に自動的に適用されることとなる(*)。

◆遮蔽射撃

遮蔽しながら射撃を行なう場合、原則的には武器を持っている腕部と頭部が遮蔽に隠れていないものとして扱われる。メカニックの場合は、視界を得るためのセンサーのある部位と兵装が遮蔽の外にある状態となる(*)。

メカニックでの戦闘

ここではメカニックに乗っての戦闘について、細々としたルールを解説する。

◆メカニック搭乗時の攻撃

メカニック搭乗時には、手持ちの武器による攻撃を行なえない。CSの手持ち武器を除いて、メカニックによる攻撃は搭載火器によるものに限られる。

◆メカニックの同乗者

メカニックに搭乗していながら、メカニックの操縦を担当していない者を同乗者と呼ぶ。同乗者はメカニックの乗員として扱われる。また、特に移動を行なわなかったとしても、メカニック内部にとどまり続ける限り、メカニックの移動とともに強制的に移動する。

◆乗員への攻撃

メカニックの搭乗している間、乗員は一時的にメカニックの部位として見なされるようになる。このため、オープンタイプのメカニックに搭乗しているメカニックの乗員は、《部位狙い》や《狙撃》によって狙うことができる。

なお、オープンタイプのメカニックを除いて、乗員へのダメージにはメカニックの装甲が適用される。乗員自身へのダメージは、胴部に適用される。むろん、胴部の防具も効果を発揮する。

◆オープンタイプのメカニックによる戦闘

バイクなどのオープンタイプのメカニックに乗っている場合、乗員はメカニックの装甲に守られず、むき出しの状態だ。このため、攻撃が乗員に命中した場合、メカニックの装甲の効果を受けることはできない。

またそれとは逆に、オープンタイプのメカニックは乗員がむき出しとなっているため、乗員自身が手持ちの武器を用いて攻撃をできる。この時に使用できるのは、片手に装備する武器に限られる。なお、オープンメカニックに乗っている際に格闘攻撃を挑まれた場合、乗員は格闘回避を宣言できる(*)。

◆セミオープンタイプのメカニックによる戦闘

ワゴンなどのセミオープンタイプのメカニックに乗っている場合、乗員はメカニックの装甲に守られている。ただし、そのままでは乗員は手持ちの武器による攻撃は行なえない。乗員はマイナーアクションとして攻撃が可能な状態(*)を宣言できる。この宣言以降は、前述のオープンタイプのメカニックによる戦闘として扱う。乗員は手持ちの武器を用いて、攻撃が行なえる。ただし、攻撃を受けた際に、メカニックの装甲は乗員を守らない。この状態は、同じようにマイナーアクションとして宣言することで解除できる。

◆メカニックへの搭乗

戦闘中にメカニックに搭乗する場合、メジャーアクションで搭乗を行なう。この際、0mの距離にあるメカニックにしか搭乗することはできない。

不意打ち

待ち伏せを行なう、ストーキング(*)するなどの条件によって、[不意打ち]が発生することがある。不意打ちは原則として、不意打ちを行なう側のもっとも低い〈隠密〉と、不意打ちを受ける側のもっとも高い【PER】のARによる対決ロールとなる。これに不意打ちを行なう側が勝利した場合、不意打ちが発生する。

不意打ちが発生した場合、不意打ちを受けた側はその最初の1ターン、すべての移動とメインプロセスを行なうことができない。また、不意打ちを行なった側は、すべての命中ロールにSR2のロール修正を受ける。

不意打ちが発生する可能性があるかどうかについては、GMが決定すること。

遮蔽物そのものが破壊

遮蔽物がメカニックなら、メカニックを攻撃しているものとしてメカニックへのダメージを算出すること。もし、遮蔽物が壁などであるならば、後述の対物攻撃の項を参照のこと。

部分遮蔽

例えば胴部と脚部が遮蔽に隠れていた場合、攻撃の命中部位で胴部や脚部が出たとしても、隠れているキャラクターにダメージが及ぶことはない。

遮蔽射撃

センサーだけを遮蔽の外に出して射撃を行なえるようなアイテムを装備しているなら、遮蔽の外に出すのは武器を持つ腕部だけに限ることもできる。また、ミサイルなどの弾道を描いて飛ぶ射撃武器については、SR1/8を受けることで遮蔽に隠れたまま使用することもできる。くわしくはGMが判断すること。

メカニックの水中行動

CSについては、水中用ザックを背負うことで水深40mまでの水中行動が可能である。

オープンメカニックによる格闘

オープンメカニックに搭乗しているなら、メカニック搭乗時でも格闘攻撃を行なうことはできる。ただし、《転倒攻撃》を行なうことはできない。

攻撃が可能な状態

車の窓から身を乗り出して、銃器を構えている、あるいはサンルーフを開けて上半身を出して、銃器を構えているイメージである。

ふたたびマイナーアクションとして宣言することで、車内に身を隠せるのである。

ストーキング
隠密行動という意味である。まといつきや迷惑行為という意味ではない。

壁越しの射撃
対象が直接見えていなくても、友軍が観測している、位置の推測がついているなどして射撃が可能である、と判断される場合もあるだろう。
そうした射撃はSRが1/8される。

一般的なメカニック
バギー、ワゴン、ホバータンクなどのいわゆる車輌。ここまで来ると、走行性能の細かい違いは大差がない。
ヘリなどを使う場合、1日に2000km程度は移動できる（給油時間なども含む）。つまり4倍だ。したがって、移動日数は1/4になる。

三大メガ＝シティ間の移動
この三都市を移動している限りは、途中にタウンなどがあるため、補給についてそこまで思い悩む必要はない。
もちろん、紛争や異常気象などで足止めを喰らうのは珍しくない（最悪、道自体が消滅することもある）。予備の食料は忘れずに。

水中行動

水中におけるキャラクターの行動について解説する。

◆水中におけるスキル使用とロール修正

水中は陸上とはまるで異なる環境の世界である。そこでは常に水圧がかかり、酸素ボンベなしでは呼吸もままならない。水中では、一部のスキルに不利なロール修正が掛かる。

キャラクターは酸素ボンベなどで呼吸が確保されている限り、生身のキャラクターで100m、サイボーグで【STR】mの水深まで潜行できる。

そして5mまでの水深であれば、〈アスレチック〉、〈※高速機動〉、〈投擲〉、〈素手格闘〉、〈※特殊武器〉、〈ナイフコンバット〉のSRにSR1/2のロール修正がかかる。これが水深20mまではさらにすべてのARにSR1/2のロール修正がかかるようになり、水深20mまででは すべてのARとSRにSR1/4のロール修正がかかってしまう。

そして水深41m以下では、すべてのARとSRにSR1/8のロール修正がかかることとなるのだ。

なお、メカニックの場合は水中活動が可能であれば、明記されている。その水深までは特にロール修正を被ることはない。

◆水中での移動速度

特に水中移動にかかわるアイテムを装備していない場合、キャラクターの水中における移動速度は【MV】が半分となる。

また、メカニックの場合は水中での移動が可能と書かれたものを除いては、原則として水深1m以上の水中に侵入することができず、移動もできない。

◆水中での武器使用

水中では魚雷、または水中での使用が可能と書かれている火器以外は原則として使用できない。例外としては、素手と人間用、CS用のパイルバンカー、ENCが2以下の格闘攻撃を行なう武器については、水中でも使用できる。

対物損傷効果表

損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
LW	＋10	以後、1ランク下の【SUV】でダメージ算出。
MW	＋20	以後、2ランク下の【SUV】でダメージ算出。
HW	＋30	以後、3ランク下の【SUV】でダメージ算出。
MO	＋50	以後、4ランク下の【SUV】でダメージ算出。

対物攻撃

壁や扉などに対してこれを破壊する目的で行なう攻撃を、［対物攻撃］と呼ぶ。

壁などには部位はなく、単にダメージから損傷を求めること。【SUV】の目安は以下の通り。

- ・ガラス（Aランク）
- ・合板（Cランク）
- ・木製の扉／乗用車のドア（Eランク）
- ・コンクリート壁／防弾ガラス（Gランク）
- ・鋼鉄の扉（Mランク）
- ・金庫の扉／隔壁（Pランク）
- ・対爆壁／シェルター扉（Sランク）。

対物攻撃を行なった場合、下記のように、その損傷によって【SUV】が低下することになる。1度低下した【SUV】は建材を取り替えるなどしない限り、原則として回復しない。もし損傷の効果によって【SUV】がAを下回ったなら、その対象は破壊される。

▼遮蔽物ごしの射撃

ガラス窓や壁ごしに射撃を行ないたい場合もあるだろう。攻撃に使った武器の火力が一定を超えていた場合、ダメージは遮蔽物を透過してその向こうの対象に及ぶ。もちろん、対象を知覚していなければ射撃は行なえない。

貫通できるのは以下のとおり。

- ・火力30～80：Eランクまで
- ・火力81～160：Gランクまで
- ・火力161～240：Mランクまで
- ・以下、火力80ごとに2ランク上昇

なお、固定ダメージの武器は遮蔽物貫通について考える場合、火力が50低いものとして計算する。

夜間戦闘

夜間の戦闘は命中ロールと防御ロールにSR1/4のロール修正がかかる。この他、GMが光による影響を受けると考えたロールについても同様である。

ライトなどの充分な光源がある場合、このロール修正はSR1/2となり、画面増幅やIRビジョンなどのアイテムを装備していた場合、このロール修正は消失する。

光学兵器と天候

〈光〉属性の火器、すなわちレーザーやプラズマ兵器は大気中では本来の威力を発揮していない。これは大気によって減衰しているためである（そもそも光ってみえること自体、大気と反応した結果によるエネルギーロスなのだ）。

この減衰は雨や雪によってさらに激しくなる。濃霧や土砂降り、吹雪など、視界を遮られるほどの水分が大気中にある場合、あるいは湿度が極端に高い場合、〈光〉属性の武器の射程は1/4される(対象との相対距離を4倍に計算すると考えてもよい)。

食事と飢え

キャラクターは脳が存在している限り人間である。従って、何らかの形で栄養補給を行なわなければならない。

1日に1食分の食事(どれだけの食事が1食に相当するかはP105を参照)とENC1(2リットル)の水を取れなかったキャラクターは、身体SUVおよび精神SUVが1ランク低下する。サイボーグのほうが身体的には長く耐えられるが、これはそれだけ必要な栄養が少なくてすむことをあらわしている。

この効果は累積し、その結果どちらかのSUVがA以下になったキャラクターは衰弱死する。これを免れることはできない。

SUVの低下は3食の食事と、2リットルの水を得て休息することによって毎日1ランクずつ回復する。

ランダムエンカウント

時にはシナリオ本編とまったく関係ない長距離の移動を扱う場合もあるだろう。

そうした場合、シーンとシーンの間に無作為な遭遇、ランダムエンカウントが発生するとしてもよい。

基本的に目的地まで何日かかるかを計算し、1日ごとに1回GMがエンカウント表を振る、とするとよいだろう。何らかのイベントが発生した場合、それを処理するシーンを起こすのである。

もちろん、地下遺跡やミュータントの巣などの場合、より頻度を多く(たとえば6時間に1度)などとしてもよいし、逆にGMがエンカウントを処理することがゲームのテンポを遅らせると考えた場合は、そもそもこのルールを採用しなくてもよい。

このページに掲載された荒野エンカウント表は北米の一般的な遭遇を想定したものである。GMであるあなたはこれをそのまま使ってもよいし、改造して自分なりのものを作ってもよいだろう。

▼遭遇距離の決定

エンカウント表の結果など、シナリオ上想定していなかった遭遇の場合、PCたちのチームと敵との距離を適切に決定できない場合もあるだろう。

そうした場合、遭遇距離決定表を振って距離を決定してもよい。なお、悪天候の場合は距離が半分～1/4程度になる。GMが決定せよ。

長距離移動ガイダンス

2170年代の地球は荒れ果て、快適な旅行は困難だ。一般的なメカニック(*)を使用して移動する場合、休息を含めて1日500km移動できるものとする。

参考に、三大メガ＝シティ間の移動(*)にかかる日数を概算で示しておこう。

・サン＝アンジェルス～テキサナ：7日
・テキサナ～ネオ・アップル：4日
・ネオ・アップル～サン＝アンジェルス：10日

エンカウントした対象
なお、遭遇した対象がすべて敵対的である必要はない。情報を得たり、交易が行なえてもよい。詳しくはGMが決定せよ。

荒野ランダムエンカウント
地形は当然「荒野」となるが、GMが任意に変更してもよい。

荒野ランダムエンカウント表(D100、ROC)

D100	遭　遇
01～80	特に遭遇は発生しなかった
81～85	1d10名のバンデッド(P300)
86～87	ヴェーダ・バウンサー(P301)1名に率いられた1d10＋2名(最低1)のヴェーダ・ソルジャー(P301)
88～89	1d10＋2体のウェーブコヨーテ(P302)
90～91	1d10÷2体(最低1)のレーザーアント(P302)
92～93	1d10－5体(最低1)のライトニングホーク(P302)
94～96	1d10体のメタルホッパー(P303)
97～98	1体のブラスビースト(P303)
99～00	1d10÷3体(最低1)のサンドワーム(P303)

遭遇距離決定表

地形と天候	遭遇距離(数値はROC)
荒野・草原	2d10×10m
都市・廃墟	3d10m
山岳	2d10＋5m
森林・密林	2d10m
湿地・川	2d10×4m
丘陵・林	2d10×2m
砂漠・ツンドラ	3d10×2m
海洋・大河	5d100m
空中	1d100＋2000m

ネットワークアクション

かつて世界は光に満ちていた。今は光と、そして電子の世界サイバースペースによって満たされている。ここでは、もうひとつのフロンティアであるサイバースペースであなたが何が出来るのかについて解説する。

サイバースペース－もうひとつの世界－

『ＭＨＥ』では、コンピュータネットワークの世界は“もうひとつの現実世界”といえるほどに広大でリアルであり、同時に人々の生活に密着に関わっている。ネットワークをまったく利用せずに生活する者はメガ＝シティでは皆無であるし、タウンでもごく少数だろう。

このネットワークの世界を“サイバースペース”と呼ぶ。ここでは、そのネットワークの世界の、ルール的な構造について解説する。

サイバースペースへの招待

2170年代の進歩した科学は、旧態依然とした人類とネットワークの関係を一新した。ほとんどの人々はいながらにしてネットワークにアクセスし、情報を検索し、娯楽番組を楽しみ、遠くにいる誰かとまるでそのすぐそばにいるかのように交流している。

ネットワークは空気のごとく生活に密着し、ネットワークなしの生活などほとんどの人々は考えることすらできないだろう。

フリップフロップ

フリップフロップは、タンホイザーチップ(*)の機能によって実現された究極のユビキタスコンピューティングである。これによって人々は、“ネットワークを使っている”という意識を感じることすらなく、ネットワークを利用できるようになったのだ。

今ではまるで視線をそらす程度の感覚で、瞬時にネットワークの情報を利用でき、公共サービスの手続きも単に指をふるくらいの労力で一切のタイムラグなく可能なのである。

昔はコンピュータの端末の前まで行って、キーボードなどのインターフェースでわざわざ操作しなければならなくなったことが、道ばたで歩きながらでも、食事や入浴を楽しみながらでもできるようになった。ほとんどの人は、ネットワークを通じてものを買ったり、興味を持った事柄を調べたりする場合でも、ちらっと考える以上の時間をかけたりはしない。

2170年代はほぼすべての人々が、現実と同時にネットワークというもうひとつの世界をそうとは意識せずに利用して生きている時代なのである。

ジャック＝イン

フリップフロップが実現した2170年代では、ジャック＝インという全感覚をネットワーク世界に没入させてのアクセスの方法は時代遅れの感がある。

たとえばあなたが商店街を歩いていれば、ごく自然に視界にはお気に入りの店の新製品情報が投影される。店員は新製品をイメージしたサイバーイメージを本来の姿の上に投影しているだろう。もはやネットワークは、生活の一部なのだ。

別に全感覚を没入しなくても、タンホイザーチップは現実とネットワークの世界を“同時”に認識させてくれる。現実でも、ネットワークの中でもまったくのタイムラグなしに何かができるなら、ネットワークの世界しか知覚できないジャック＝インは、よっぽどのマニアか専門家以外には無用の長物といえるだろう(*)。

なお、当然のことではあるが知覚に投影されるサイバーイメージ情報は必要に応じて投影しないことを選ぶことができる。スパムイメージ

タンホイザーチップ
ＳＱＵＩＤ(Superconducting QUantum Interference Device 超伝導量子干渉素子)を応用した脳波増幅発振システム。電脳の中核パーツ。

無用の長物
例えば車を運転する時、初心者であれば車の運転に全神経を集中して他のことはまったく意識すらできないだろう。しかし運転に慣れてくれば、隣にいる人間と会話をしたり音楽を聴きながら運転をすることができるようになる。そうした状況で、わざわざ押し黙ったり、静寂の中で運転をしなければならない理由はない。

そうした運転のしかたの方が好きだったり、プロのドライバーでもない限り、“沈黙や静寂の中でしか運転できない”という限定を自分の運転に課すことはほとんどないだろう。

ジャック＝インとは、今やそうした限定のかかった不自由なネットワークの利用法なのだ。

の増加や、サイバーイメージを改変することによるなりすましが横行しているためだ。

サイバーイメージ

2170年代の進歩したネットワーク世界は、すでに現実世界とまったく変わらない"リアル"を実現している。ネットワークの中にも、暖かな風が吹き、咲き乱れる花のにおいが感じられ、イメージの料理に舌鼓を打つことさえできるのだ。

そうした"リアル"な世界に入り込むことができる以上、ネットワークを利用する人間たちの姿もまた、"リアル"に造形される。そのため、このネットワーク世界をして"サイバースペース"と呼び、そこでのキャラクターの姿を、"サイバーイメージ"と呼ぶ。先にも述べたように、サイバースペースとはこのイメージで再現された、"もうひとつの現実世界"なのだ。

サイバーイメージは人によって千差万別だが、大方の人間は現実の自分をベースとした姿をとる。大抵のアメリカ人はアメリカ人の姿を取り、男は男のサイバーイメージを構築するのだ。現実の自分を理想化したり、少し違う姿を取ることは珍しくないが、まったく違うサイバーイメージを用いる者は相当の趣味人と認識されている(*)。

サイバースペースの風景

そうしたサイバーイメージは、人々の姿だけではなく、その着る服や持っている武器、果てはサイバースペースの風景そのものにまで影響している。いってしまえば、アメリカ人はアメリカ人の想像しやすい風景をネットワーク内でも作ろうとするし、東洋人は東洋的な風景を作るということなのだ。

こうした風景は、フレームと呼ばれるそれぞれの地域ごとのネットワークで異なっている。それはその地域に住む人々の好みであったり、過去にその地域で一般的であったサイバーイメージを踏襲しているのだ(*)。

◆サン=アンジェルス、テキサナ

南部と西部のメガ=シティ、テキサナとサン=アンジェルスが属しているネットは、どこか開放的で色鮮やかな雰囲気の強いサイバーイメージを構築している(*)。

また、各所に西洋ファンタジー風の城や田園地帯の風景がそこかしこに見られ、時には鎧姿の騎士やローブの魔法使いが散見される。これは昔、これらのメガ=シティが属していたネットが、西洋ファンタジー風の雰囲気をデフォルトイメージとしていたためで、未だにその名残が残っているのだ(*)。

実際に、このネットに属するプログラムは西洋ファンタジー風のイメージで味付けされており、セキュリティソフトやワームソフトはファンタジーの怪物や魔法のイメージを模していることが多い(*)。

◆ネオ=アップル、シカゴ

東部のメガ=シティであるネオ=アップルと、中部のタウンであるシカゴが属しているネットは、モノトーンで落ち着いた雰囲気の強いサイバーイメージを構築している(*)。

1920年代アメリカの古き良き時代をイメージした建築物が多く見られ、街を行く人々も20世紀風のファッションのサイバーイメージをまとっている者が多い。ネオ=アップルのプログラムは、総じてギャング映画風のイメージで味付けされている。セキュリティソフトやワームソフトはクラシックな銃器やゾンビのようなモンスターを模していることが多い。

◆Ⅲプレックス

西北部のタウン、Ⅲプレックスのネットは閑静で優雅な雰囲気のあるサイバーイメージを構築している(*)。

全体的に東洋風で、それも雅やかさを感じさせる古びた町並みと庭園が基本となっている。ファッションも東洋風か、さもなければビジネスマン風のスーツ姿の者が多い。総じて東洋風であるためか、セキュリティソフトやワームソフトには陰陽師や妖怪といった東洋ファンタジーを模したものが多数を占める。

◆フォートネーブル、アイアンヒルズ

中部のタウンであるフォートネーブル、アイアンヒルズでは、粗雑だがバイタリティあふれる雰囲気のサイバーイメージを構築している(*)。

全体的に開拓時代の野趣あふれる風景で、まるで西部劇のようにも見えるアメリカの田舎町のイメージを基本にしている。ファッションもやはりウエスタン風か、ラフなカジュアルが基本である。総じて西部劇風のためか、プログラムにはガラガラヘビや狼などの野生動物が多い。

◆アーク、パールトン

南部のタウン、アークとメキシコのパールトンが属するネットは、きちっと管理された緊張感あふれる雰囲気のサイバーイメージを持つ(*)。

サイバーイメージ
自分自身のサイバーイメージをどんなものにするかについては、特に決まりがあるわけではない。多くのものが現実の自分をベースにした姿を取るのも、単に"何となく"というだけに過ぎないのだ。
例えば自分と逆の性別に変えたり、年齢をいじくったりするのは趣味的ではあるもの、それなりにあることとして受け止められている。また、ゾンビや怪物のような姿、ピラミッドのような幾何学図形にするのも、変わっているとは思われても、それで非難されたりするようなことはない。

サイバースペースの風景
ここで紹介する以外にも、南米などではＳＦ的な宇宙空間のイメージを用いていたり、どこまでも続く草原や砂漠を基本イメージとするネットもある。
ちなみにヨーロッパと中近東はテキサナのそれと、アフリカとオセアニアはネオ=アップルと同じサイバーイメージをベースにしており、かなり似通った印象を受ける。また、Ⅲプレックスのネットはアジア圏のサイバーイメージをベースとして構築されたため、驚くほどその印象は近い。

開放的で色鮮やかな雰囲気
逆にいえば、派手で騒がしく落ち着きがないという人もいる。ただし結局は程度問題であり、静かでゆったりした場所がないわけではない。

デフォルトイメージ
ネットワークの管理者が、基本のフォーマットとして用意したサイバーイメージ。2150年代の、まだ各ネットワークが別々の言語で記述されていた頃の名残でもある。

ファンタジーの怪物の姿
あくまでもこれらのネットワーク内のイメージは、個々の使い手の趣味であるため、必ずしもこのような姿をしているとは限らない。ただ、多くのプログラムがネットワーク内ではそうしたデフォルトイメージを基本としているのだ。

モノトーンで落ち着いた雰囲気
陰気で暗く、たいくつで変化に乏しいという人もいる。無論、単に全体的な雰囲気の問題に過ぎないので、ネオ＝アップルのネットの中にも、騒々しい場所や活気にあふれた所が存在しないわけではない。

閑静で優雅な雰囲気
単調で刺激がまったくないと評する者も少なくない。もちろん、新鮮でエネルギッシュな雰囲気の部分もある。

粗雑だがバイタリティあふれる雰囲気
つまりはアメリカの古くさい田舎で、それに懐旧を感じるか、前時代の遺物と感じるかで意見が分かれる。もちろん例外は多い。

管理された緊張感あふれる雰囲気
同時に余裕がないとか、遊びが足りないとして不満を述べる者もいる。もちろん、柔らかな雰囲気の場所やほっと息のつけるスポットがないわけではない。

そばから離れることはない
もしイメージ的に入れそうもない空間に侵入する場合は、マテルフォームは見かけ上の大きさを変化させることもある。また、使用者は望むなら一時的にマテルフォームを眠らせておくこともできる。ただし、ルール的にマテルフォームが使用者から離れることはない。

イメージファイト
イメージファイトは簡単にいえば、ネットワーク中で行なわれる戦闘の総称と思えばいい。

自然と科学が調和した風景で、森の中に街があり、ビルの中に木々があるという印象だ。もっとも現代（2170年代）風であり、街を行く人々の姿も現実世界とそう大差はない。プログラムなどは前世紀のフィクションに登場したような、幾何学図形を模したイメージをしている。

マテルフォーム

ネットの発達に伴い、ネットワーク上での様々な行為はどんどん複雑化していった。その複雑化するネットワークの様相に対応するために産み出されたのが、マテルフォームである。

マテルフォームはある種のＡＩで、使用者がネットでの活動を行なうたびにその行動を学習し、使用者の特性に合わせてその補助となるべく自らを進化・向上させる能力を持っている。いわば使用者のそれに特化した、ネットワーク世界におけるナビゲーター役なのだ。今の進化したネットワークにおいては、このマテルフォームとその類似ソフトを利用するか否かがすなわちネットワーク一般利用者と専門家を分ける境目といってもいい。

マテルフォームはネットワークでは、特定のサイバーイメージをとって使用者につき従う。その姿は使用者のプログラム次第によって種々様々で、忠犬や愛馬の姿を取ったり、愛用の銃や車、場合によっては執事や少女のイメージであることもままある。いずれにせよ、マテルフォームは使用者とともにサイバースペースに存在し、使用者の行くところ常にそばから離れることはない(*)。

特に大きいのは、マテルフォームはそれを立ち上げることで、マテルフォームを動かしているターミナルの能力を使用者のそれに上乗せできることである。いうなればマテルフォームは、ネットワーク中でのネットライナーのサイバーパーツとして機能するのだ。

イメージファイト

ネットワーク中での電子での戦闘がイメージファイトである。

イメージファイトは、端的にいえばサイバーイメージ同士をぶつけて戦わせることをいう。サイバースペースに構築されたイメージを武器とし、同じくイメージ化されたプログラムを打ち破ることで、望む情報を獲得するのである(*)。

ネットワークの構造

コンピュータネットワークの世界は、我々の現実世界と、実は大して違わない構造をしている。ここでは、その構造を簡単に解説しよう。

サイバースペース

いうまでもなくネットワーク世界そのもののことである。そこにはイメージで構築された街があり、道路には人が行き交い、店や人々が集まるラウンジでは雑談や集会がいつも行なわれている。

サイバースペースの構造は、現実世界のそれとほぼ変わらない。違うのは、我々の世界では移動に距離が問題となるが、サイバースペースでは一切のタイムラグなしに瞬時に飛ぶことができるということだ。

フレーム

サイバースペースは原則的には個々のメガ＝シティやタウンごとにネットワークを形成している。この街ごとのネットワークを“フレーム”という(*)。いってしまえば、サイバースペース内における“国”や“街”のようなものだ。

だが、このフレームが普段の生活において特別に意識されることはあまりない。それぞれの街ごとのフレームが意識されるのは、その街固有のイベントスペースやプログラムとのイメージファイトの時くらいだろう。

多くの場合、人々はこのフレームを指してネットと呼称している。

クラスター

フレームが“街”なら、クラスターは“家”となる。ネット上においては、個々のユーザーが保有するターミナル（コンピュータ）は、このクラスターの形で存在することになる。

簡単にいえば、【電子SUV】を持つキャラクターやアイテムはすべてクラスターを持っている存在ということになる。

極論だけするなら、このクラスターの連結によって作り出された“網”がネットの正体であり、本質といえる。クラスターの上位にあるフレームも、ある意味ではクラスターを繋げるための存在に過ぎないといえるだろう。

先にも述べたように、クラスターはネット上におけるターミナルのもうひとつの姿である。このためクラスター内部には、様々なデータやターミナルに接続されている機器を制御するためのプログラムが存在している。

◆公共クラスター

特に出入りに制限がなく、後述の防壁も存在しないクラスターである。フレーム上の公共施設やネットワーク上にある役所などがこうした公共クラスターとなっていて、通常のクラスターが"家"なら、"公園"や"公民館"に当たる場所といえる。

各都市のフレームには、こうした公共クラスターが数多くあり、市民のサイバースペースにおける憩いの場となっている。

◆セキュリティソフト

クラスターを守るために存在するプログラムで、防壁、プロテクションモンスターなどの別名がある。原則的にはハッキングから内部のプログラムやデータを守るためのものと思えばいい。

防壁はそのクラスターへのアクセスを許可されていないものが侵入できないようにするプログラムである。クラスターを"家"とするなら、"壁"、または"門"と"錠前"である(*)。

プロテクションモンスターは、ハッカーやワームソフトの侵入に対して、直接的に排除を行なう自律型プログラムである。アクセスを許可されていない侵入者やプログラムを発見すると、自動的にこれを排除しようとして攻撃を行なう。プロテクションモンスターは、現代でいうところのアンチウィルスソフトであり、それと同様に危険なプログラムやデータを排除して、クラスター内を安全に保つため、常にクラスター内部を監視している。その名のごとく、基本的には怪物の姿のサイバーイメージを持っている。ネットライナーはこのモンスターをイメージファイトで倒すことになるのだ。

◆データ領域

クラスター内に収納されているデータが保管されている場所である。いってしまえば巨大なデータの"書庫"であり、実際に"書庫"のサイバーイメージで構築されていることも少なくない。

◆アドレス

そのクラスターが、フレームのどこにあるのかを示すネット上の"住所"に当たるものである。この"住所"を知らなければ、そのクラスターにたどり着くことは難しい。

原則的に、特別なシステムを構築しているのでもない限り、タンホイザーチップの機能によって、シーンに登場しているすべてのクラスターのアドレスは瞬時に知ることができる。例外は重要なデータを隠すために、ネットワークから隠されたクラスターのみである。

ターミナル

2170年代、すべてのコンピュータは原則的にターミナルと呼ばれている。

過去、ネットワークを利用するにはターミナルと呼ばれるこの端末が必要不可欠な時代があった。しかし2170年代では、ほとんどの人々がターミナルを用いることなく、ネットワークの恩恵を受けている。では、ターミナルは不要となったのかというと、そうでもない。

多くのネットワークの専門家たちによってターミナルは、今もネットワークアクションの補助とするために用いられているのだ。

◆大型ターミナル

公共スペースや家庭、オフィスなどに置かれている大型のコンピュータである。据え置き型のため、常時ネットワークに接続されている。いずれもそこそこ以上の性能を持っているが、いかんせんサイズが大きいため持ち歩くことはほぼ不可能である。

◆セルラーターミナル

携帯用にコンパクトにデザインされたターミナルであり、機能的に大きさ的にも、我々の現実世界の携帯電話とほぼ同様の機能を持つ。他のターミナルに比べて性能に劣るが、無線通信機能もあるため非サイバーの者にとっては日常生活に欠かせない道具といえる。

◆パーソナルデッキ

持ち運びが可能で、無線通信機能によりどこからでもネットにアクセスできるターミナルである。主にブリーフケースサイズから手帳くらいのサイズまでのものがあり、ネットライナーの多くはこれを愛用している。

◆マテルフォーム

ターミナルではなく、ターミナルとネットライナーを繋ぐある種のAIである。このマテルフォームを用いることで、ネットライナーはターミナルの能力の自身のそれに上乗せすることができるのだ。

瞬時に飛ぶ

アメリカにいながらにして、インドのネットにあるラウンジに出入りするなどは、普通によくあることなのだ。

フレーム

過去にはローカルネットといわれていた時もあったが、ネットワークにおける個々のフレームの必要性が向上するにつれ、呼称が変わっていった。

クラスターの制圧

システムソフトを倒すことで、クラスターを制圧できる。クラスターを制圧した場合、そこにあるプログラムによって制御されている機器を自由にでき(ビルのクラスターなら扉の開閉、空調など。サイボーグならその全身のコントロール)、データ領域にある情報を望むままに閲覧、改ざん、消去できる。

壁

典型的なものは、分厚い氷の壁のサイバーイメージを持つ。ネットワークの過剰稼働による電磁流を応用したものであり、いってしまえば特定の場所にだけ"ネットワークの不具合"を発生させるプログラムである。よほどの腕前を持つハッカーでない限り、この"壁"を突破することはできない。

これを突破するネットワークアクションをアイスブレークという。

また、突破するのではなく、"門"を開ける"鍵"を偽造するネットワークアクションを、コードワークという。

ネットワークアクションの実際

ネットワーク世界で行なわれる、様々な活動をネットワークアクションと呼ぶ。ここではルール的なネットワークアクションの実際について簡単に解説する。

ネットワークアクションの解説

ネットワークアクションには以下の要素がある。

ターミナルとマテルフォーム

キャラクターは《マテルフォーム》のマニューバを使用することで、所持しているターミナルの能力を自分に上乗せすることができる。

◆ネットワークアクションへの集中

《マテルフォーム》の効果中、キャラクターは原則的にネットワークアクション以外のマイナーアクション、メジャーアクションが不可能となる。ただし、［移動］やリアクションについては《マテルフォーム》の効果中でも問題なく可能であるし、普通に会話するなどの行動も支障はない。

◆【REF】の変更

《マテルフォーム》の効果中、サイバースペースでのキャラクターの【REF】はターミナルのものに変更される。ただし、自身の【REF】がターミナルの【REF】より高い場合、【REF】が下がることはない。

◆【SUV】の変更

《マテルフォーム》の効果中、サイバースペースでのキャラクターの【電子SUV】はターミナルのものに変更される。ただし、自身の【電子SUV】がターミナルの【電子SUV】より高い場合、【電子SUV】が下がることはない。

もしこの状態で電子攻撃を受けた場合、キャラクターとターミナルはまるで同一のキャラクターであるかのようにダメージを受ける。このため、ターミナルがMOを受けたなら、キャラクターもMOを受け、キャラクターの死亡はターミナルの破壊を意味する。

ただし、損傷効果によるロールへのペナルティは重複しない。その意味でも、《マテルフォーム》の効果中キャラクターとターミナルは一体なのである。

◆プログラム

原則的にすべてのプログラムは、ターミナルにセットすることで機能するため、普通は《マテルフォーム》の効果中にしか使用できない。プログラムをターミナルにセットできる量は、MEMによって規定されている、くわしくはP157を参照のこと。なお、プログラムの使用はすべてネットワークアクションである。

イメージファイト

サイバースペースにおいて、イメージによる戦闘を行なうネットワークアクションである。

原則的に、イメージファイトは電子攻撃とそれに対するリアクションとして処理される。くわしくは戦闘ルールを参照のこと。

◆キャラクターへの電子攻撃

【電子SUV】を持つキャラクターを電子攻撃の対象にし、ダメージを与えることができる。対象となったキャラクターは電子防御を行ない、ダメージを軽減することができる。詳しくは戦闘ルールを参照すること。

◆装備品などへの電子攻撃

すべての武器や防具、メカニックには【電子SUV】が設定されており、これを対象として電子攻撃を行なうこともできる。

▼武器やアイテムの電子損傷効果

武器はMO以上のダメージを受けた場合、使用不能となる。セキュリティを掌握、もしくは電子制御を破壊され、使えなくなるのである。修理するには電子部品を全部取り替える他なく、武器の本体価格×＄0.5が必要となる。

これは、その他のアイテムやメカニックオプションなどでも同様とする。

▼防具の電子損傷効果

防具は原則的に、電子損傷を受けてもそれで例えば装甲値が減少するなどということは特にない。ただし、オートプロテクターはパワーアシスト機構で動いているため、電子損傷を受けると〈アスレチック〉と格闘回避と機動回避にP193の電子損傷効果表のあるとおりの効果を受け、MOやKLに陥ると自動的に着用者も［行動不能］となってしまう。また、その他の防具もMOやKLに陥いると着用者は格闘回避と機動回避にSR1/2のロール修正を受ける。

▼ヴィークルの電子損傷効果

ヴィークルに対する電子損傷は本体へのダメージと同様に考える。つまり、ヴィークル本体に電子損傷を与えても、兵装やオプションなどには影響を与えない。

◆サイバーウェア

すべてのサイバーウェアは、個々に【電子ＳＵＶ】を持っておらず、キャラクターの脳内に埋め込まれた電脳によって制御されている。このため、サイバーウェアを攻撃するということは、単純にそのキャラクターに電子攻撃を仕掛けるということに他ならない。

ハッキング

サイバースペースを介して、重要な情報を保有する"隠されたクラスター"にアクセスし、情報を盗み出すネットワークアクションである。

原則的に、ハッキングはターゲットレンジシステムによって処理される。くわしくはターゲットレンジシステムを参照のこと。

マニューバ

「種別：ネ」と記述されたマニューバは、すべてネットワークアクションとして扱われる。くわしくは個々のマニューバの解説を参照のこと。

スタンドアローン

正確にはネットワークアクションではなく、ネットワークとのアクセスを遮断して、ターミナルを独立状態とするための行動であり、マニューバによって行なうことができる。

［スタンドアローン］となったキャラクターは、ネットワークから隔離された存在となってどのようなネットワークアクションも行なうことができなくなる。また逆にすべてのネットワークアクション（特に電子攻撃）の対象にもならなくなる。情報漏洩を防ぐために、重要な気密が存在するコンピュータをネットワークから遮断しておくというのは、カタストロフ前にはよく行なわれていた。

現在は利便性のため、特殊な状況以外ではスタンドアローンにすることはまずない。

◆スキルへの影響

常時ネットを介してのアップデートやリンクが行なわれているスキルは、一部が使用できなくなったり、制限がかかることとなる。

・スタンドアローンにすると、使用できなくなるスキル

〈アクセス〉、〈※イメージファイト〉、〈ソフトウェア〉

・スタンドアローンにすると、ＳＲ1/2のロール修正がかかるスキル

〈※高速機動〉、〈土地カン〉、〈ゴシップ〉、〈医療技術〉、〈鑑定〉、〈専門知識〉、〈※戦略／戦術〉、〈※コンバットシェル〉、〈※修理メンテナンス〉、〈ドライビング〉、〈※ナビゲート〉

◆装備への影響

【電子ＳＵＶ】を持つ武器の使用には、原則としてＳＲ1/2のロール修正がかかる。

また、防具についてもオートプロテクターの着用時にはスタンドアローンにすると〈アスレチック〉と格闘回避と機動回避にＳＲ1/2のロール修正を受けることとなる。

同じくターミナルについては、その補助となるソフトやターミナルオプションも含め、すべてが使用できない。

◆〈ケーブルマスター〉

非サイバーでもネットワークアクションを行なえるマニューバ《ケーブルマスター》は、使用することによってネットワークと繋がるため、《ケーブルマスター》を使用した状態でスタンドアローンになることはできない。

ラリーカンパニー日誌：電子攻撃

一難去ってまた一難とはこのことだ。どうやらサイボーグどもには、お目付役がついていたらしい。彼らを尋問しようとするシャオランの脳に、火の玉を思わせるサイバーイメージが飛んできた。敵ハッカーのマジックソフトによる攻撃だ。

使用されたマジックソフトはファイアオーブ。〈電〉110ダメージを固定で与えてくるベーシックなものだ。だが、彼女もネットライナーのはしくれ。電子攻撃への対策は怠っていたわけではない。ケムリダマを起動して〈ソフトウェア〉で電子防御を行なう。判定値は60だが、ダイス目はなんと98！　失敗だ！　シャオランの電子SUVはJだからHWを受けてしまうことになる。次の攻撃で間違いなく倒されてしまうだろう。

このままではまずいと判断したシャオランはなけなしのミラーディフレクターを起動。ダメージを40点減らして、LWとした。戦いはこれからだ。

ターゲットレンジシステム

ドラマチックな一瞬を再現するときに、たった一回のダイスロールでは物足りないこともある。そんな場合に使用するのがこのターゲットレンジシステム（TRS）だ。本稿ではこのエキサイティングなシステムを解説する。

用語集

最初に本ルールで使用される主な用語について解説する。

▼ターゲットレンジシステム（TRS）

ひとつのシチュエーションを複数回のロールによって段階的に達成していくシステム。本稿で記述する。

▼ターゲット

TRSを使って達成する最終目的のこと。たとえば「人質を解放するように交渉する」などである。

▼レンジ

ターゲットの達成に必要な手順は、5段階に分割されて表現される。分割されたそれぞれの段階のことをレンジと呼び、レンジ1、レンジ5というように表記される。

人質解放の交渉で言えば、「落ち着かせる」、「会話に持ち込む」、「信用させる」、「説得する」、「解放させる」、といったように、1に近付くにしたがって徐々に成功に向かうような順番となる。

各レンジのクリアトラックに到達することでプレイヤーはターゲットの達成に近付き、レンジ1のクリアトラックに到達することでターゲットは達成される。

また、レンジには、それぞれ対応したトラック、レンジスキル、TRロール修正、レンジ内容が存在する。

▼トラック

各レンジをさらに5段階に分割したもの。キャラクターがどこまでそのレンジの達成に近付いているかを表現する。

▼スタートトラック

各レンジの最初のトラック。ここからクリアトラックに向けてキャラクターマーカーを進めていく。

▼クリアトラック

各レンジの最後のトラック。ここに到達することでそのレンジを達成したことになり、次のレンジへと進む。

▼キャラクターマーカー

各キャラクターがどれだけターゲットの達成に近付いているかを表わすため、トラックに配置するコマのこと。

▼レンジスキル

各レンジにおけるTRロールに使用するスキル。使用するスキルが複数記述されている場合、どれを使用しても構わない。また、スキルの代わりにアビリティを記述してもよい。

▼TRロール修正

TRロールに加えられるロール修正を記入する。

そのレンジ内容の難しさに応じて設定すること。基本的には通常のSRと同じように、1〜1/8の間で設定するとよいだろう(*)。

▼レンジ内容

そのレンジが、ターゲットを達成するまでのどのような段階であるかを記入する。また、特別な修正などがあれば、ここに記入する。

▼TRターン進行

TRSを使ってターゲットを達成するためのひと続きの手順。

▼TRターン

TRターン進行に参加しているすべてのキャラクターが、行動を一巡させるまでの間を表わす。ひとつのTRターンは4つのプロセスに分割される。

▼TRセットアッププロセス

TRターンを開始するプロセス。

▼TRイニシアチブプロセス

TRロールを行なうキャラクターを決定するプロセス。

▼TRロールプロセス

キャラクターがTRロールを行い、その結果に応じてキャラクターマーカーを進めるプロセス。

▼リミットカウントプロセス

リミットマーカーを移動させ、TRターンを終了させるプロセス。終了後にTRセットアッププロセスに戻る。

▼リミット

TRターン進行における経過時間と、制限時間にどれだけ近付いているかを表わすもの。

▼リミットマーカー

リミットの状況を表わすために配置するコマのこと。

▼カウント方式

リミットの数え方。カウントアップとカウントダウンの2種類が存在する。

▼カウントアップ

リミットマーカーをプラス方向に進めていくカウント方式。

▼カウントダウン

リミットマーカーをマイナス方向に進めていくカウント方式。

▼タイムアップ

リミットの時間制限。リミットカウントプロセスにリミットマーカーがタイムアップに存在する場合、TRターン進行はそこで終了する。

▼TRロール

TRターン進行におけるロール。キャラクターマーカーを進められるかどうかを判定する際に行なわれる。

▼ロール前

キャラクターがそのTRターンでまだロールを行なえる状態にあること。

▼ロール済み

キャラクターがそのTRターンではもうロールを行なえない状態にあること。

▼マーカー進行表

TRロールで算出した達成値によってどれだけトラックを進めるか算出するための表。

▼チームTRS

PCたちが集団で協力して行なうTRS。

TRSとは

通常、キャラクターが何らかの行為を試みる場合、それは基本的に1回のARやSRによって解決される。

だが、セッション上の山場となる状況や、複雑な手順を経て達成に至る行為に関しては、一度のロールで成否が決まってしまうのはいささか味気ないと感じる場合もあるだろう。

そのような状況を処理するためのシステムがTRSである。

TRSでは目的の達成までに必要な手順を複数回のロールに分割し、そこに制限時間を設けることでスリリングな状況を再現する。

これは映画のワンシーン、たとえば爆破時間の迫る時限爆弾を主人公が解体するシーンを想像してもらうと分かりやすいだろう。

刻一刻とタイムリミットが迫る中、爆発物のケースを開け、大急ぎで構造を把握し、脂汗を流しながら配線をより分け、正しい順番で解体

TRシートの見方

TRS では、TR シートという特別なシートを使用する。P341 に印刷されているので、コピーして使用すること。
GM は以下を参考に、セッションに使用する TR シートをあらかじめ作成しておくこと。

①ターゲット
その TR ターン進行において行なおうとしている行動の最終目的を記入する。

②トラック
キャラクターを表わすマーカーを置く。このマスをすごろくのように進んでいくことで、TR ターンの進行の度合いを表わす。

③レンジ
TR ターン進行における、行動が成功するまでの過程を 5 段階に分割したもの。

▼トラック
レンジと破線でつながっている列が、そのレンジと対応しているトラックとなる。

▼レンジスキル
レンジごとに、どのスキルまたはアビリティを使用してロールを行なうかを記入する。

▼TR ロール修正
レンジごとに、TR ロールに加えられるロール修正を記入する。

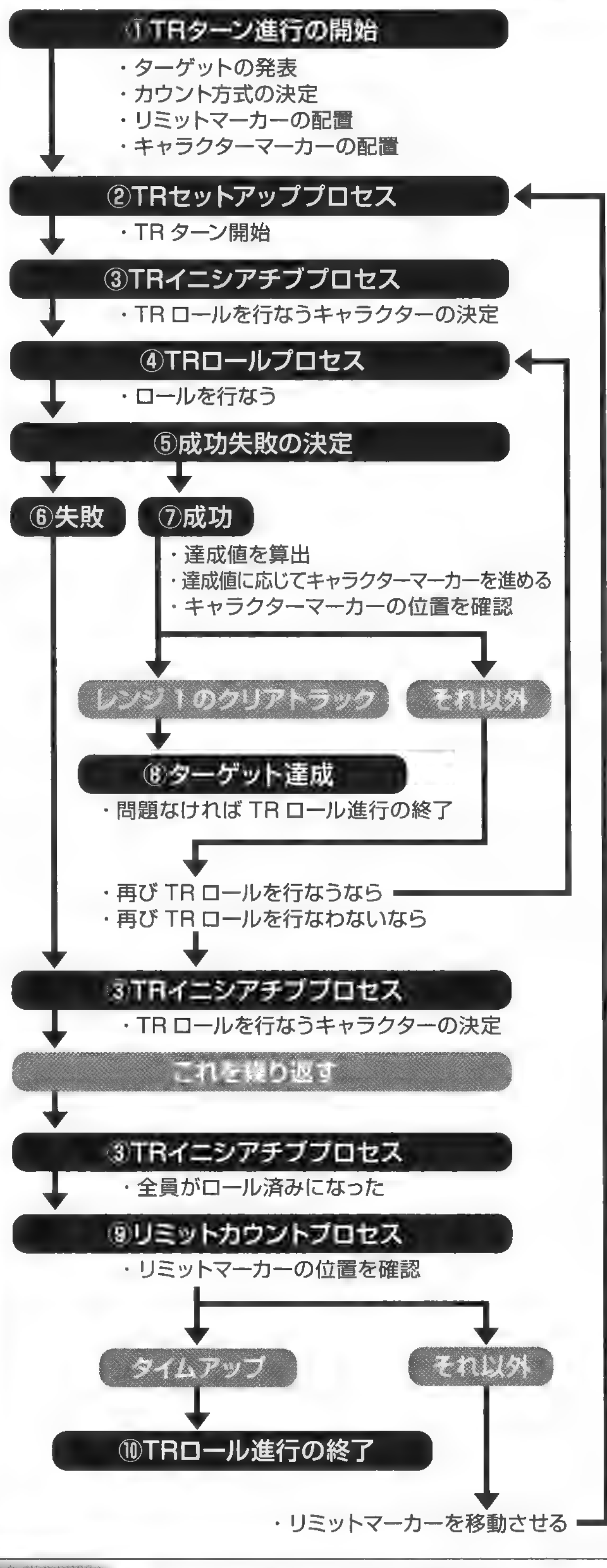
▼レンジ内容
そのレンジが、行動の中のどのような段階であるかを記入する。また、特別な修正などがあれば、ここに記入する。

④リミット
TR ターン進行における時間制限をカウントするためのリミットマーカーを置く場所。

⑤マーカー進行表
TR ロールで算出された達成値に応じて、キャラクターマーカーがどれだけのトラックを進めるかを参照するための表が書かれている。



TRSの流れ



していく……そのような場面を目にしたことがある人も多いだろう。

TRSを使用することで、そういったドラマチックなシチュエーションを個々の段階ごとにクローズアップし、かつスムーズに処理することができるのだ。

TRシートの作成

TRSを使用するためには、TRシートを作成する必要がある。TRシートの次の項目をあらかじめ記入しておくこと。これらの準備が必要になるため、TRSを使用する場合は、シナリオと共にこれらの情報を記入したTRシートをあらかじめ用意しておくべきだろう。

ターゲットを決定する

TRSを使用して達成する目的を記入する。あらかじめ記入する内容については決めておくべきだが、セッション中のプレイヤーの発言やシナリオの進行に合わせて修正するとよいだろう。

レンジの内容の決定

ターゲットを達成するために、必要なレンジを設定する。このレンジとは手順のことである。たとえば、現在追っている人物に関する調査報告書を入手するというターゲットの場合、"情報が保管されているアドレス（クラスター）を特定する"、"そのクラスターに侵入する"、"必要な情報を分析して奪取する"、"トレースを受けないように脱出する"、"情報を整理して精査する"の5段階に分けることができるだろう。このように、ターゲットを達成するための手順をレンジとして内容に記入していく。レンジ5から1に向かって段階を踏んで達成できるようにすること。

レンジスキルの決定

レンジごとに使用するスキルやアビリティを決定する。この時、使用するスキルがすべて同じにならないように注意すること。具体的にはひとつのスキル、あるいはアビリティは3回までに制限するとよいだろう。

TRロール修正の設定

レンジごとにTRロール修正を配置する。修正は2～1/8程度に収めておくこと。修正は、内容の難しさに合わせて任意に決定してよい。

リミットの設定

どれだけの時間をTRターン進行に使用できるかを決定する。リミットにはカウントダウン方式とカウントアップ方式がある。これはターゲットに応じて設定するとよいだろう。たとえば、限られた時間内で爆弾を解除せよ、というならカウントダウン式が相応しいし、1リミットに時間を設定して、終了までに何時間（分）経過したかで、その後のイベントが変化するような場合は、カウントアップ方式がよいだろう。

なお1リミットがゲーム内の時間でどのくらいの時間になるのかはターゲットに合わせて自由に決定すること。レンジごとに変化させても構わない。

なお、リミットはTRターン進行で試行できる回数を示している。つまり、レンジが5つ用意されているTRSでリミット5である場合は、ほぼ失敗が許されないということになる。逆に、リミット10なら余裕があるというわけだ。シートに記述されているリミットは10までだが、GMは望むなら11以上のリミットを設定しても構わない。

TRロール修正
本当に簡単な内容であれば、SR1より簡単な修正値を設定してもかまわないが、それよりはもっと難しそうな内容を考えた上で設定した方がいいだろう。その方がTRSにスリルを生むし、PCはいざとなればラックポイントの力でそうそう失敗しないものだ。むしろ、PCたちのラックポイントをTRSでいくらか削るつもりで設定して構わない。

TRターン進行の流れ

TRSを使用したTRターン進行はP210の図のような手順で進行する。以下にその手順の詳細な解説を行なっていく。

TRターン進行の開始

GMは、TRターン進行を開始することを宣言する。

ターゲットの発表

GMは、そのTRターン進行の最終目標となるターゲットを宣言する。

望むなら、ターゲットを達成した場合、達成できなかった場合の利益や不利益をプレイヤーたちに伝えてもよい。

◆特殊なターゲット

通常、誰かひとりでもターゲットを達成すればTRターン進行はそこで終了する。

ただし、GMはターゲットの内容に応じて、TRターン進行が終了する条件を任意に変更してもよい。

たとえば、時限爆弾の爆発から逃げるというターゲットの場合、全員がターゲットを達成するかタイムアップを迎えるまでTRターンを継続し、達成できなかったキャラクターにペナルティを与える、などである。

また、GMは望むなら任意の時点でTRターン進行を強制的に終了させてもよい。

カウント方式の決定

GMは、そのTRターン進行のカウント方式を決定し、宣言する。

カウント方式には以下の3種類が存在する。

◆カウントアップ

TRターンが進むにつれてリミットが1、2、3とプラス方向に進んでいくカウント方式をカウントアップと呼ぶ。

カウントアップの場合、タイムアップはGMが任意に設定したリミットとなる。あらかじめ設定しておくこと。

タイムアップがいつなのかプレイヤーに分からない点がカウントアップの特徴である。

◆カウントダウン

TRターンが進むにつれてリミットが10、9、8とマイナス方向に進んでいくカウント方式をカウントダウンと呼ぶ。

カウントダウンの場合、タイムアップは必ずリミット1となる。

タイムアップがいつなのかプレイヤーにはっきりと分かる点がカウントダウンの特徴である。

◆カウントなし

そのTRターン進行では時間制限が存在しない。リミットやタイムアップは存在せず、リミットマーカーも配置しない。

原則的に、カウントなしのTRターン進行はあまりおすすめしない。時間制限による緊張感が存在しない状況は、わざわざTRSを使って処理する必要性が薄いからである。

リミットマーカーの配置

GMは、タイムアップまでの現在のリミットを表わすリミットマーカーを配置する。

カウント方式がカウントアップの場合はリミット1に、カウントダウンの場合はGMが任意に設定したリミットに配置すること。

キャラクターマーカーの初期配置
レンジ5のスタートトラックに置くのが基本だが、先行しているPCやNPCを先のトラックに置くなど、GMは状況に応じてそれ以外の配置を指定しても構わない。

参加できるキャラクター
できるだけ多くのPCが参加できた方が、TRターン進行は盛り上がるだろう。
ただし、仲間が作業しているのを固唾を呑んで見守り、結果に一喜一憂するのも場合によっては十分に楽しいものだ。
また、チェイスはランドブラスターの、ハッキングはネットライナーの見せ場となりうる。該当するPCの檜舞台として用意するのもよいだろう。

SR
つまり、TRロールではラックポイントによる判定値の向上や振り直しが可能であり、SRに影響を与えるマニューバやパンドラ、アイテムなどが通常どおり使用できる。

真下のトラック
例えばレンジ5の3トラック目にキャラクターマーカーが配置されていた場合は、レンジ4の3トラック目まで進める。要は5トラック進めるということである。
なお、レンジ1でクリティカルが発生した場合は、クリアトラックまで移動できる（ターゲットクリアとなる）。

スタートトラックまで戻す
なお、スタートトラックでファンブルが発生した場合は、キャラクターマーカーの位置は変化しない。

◆タイムアップの目安

5リミット：かなり急がなければならない。
10リミット：だいぶ余裕がある。

キャラクターマーカーの配置

TRターン進行に参加するキャラクターは、自分を表わすキャラクターマーカーを、レンジ5のスタートトラックにそれぞれ配置する(*)。
誰が、あるいは何人のPCが参加できるかはGMが判断すること(*)。GMは、強制的に参加するキャラクターを指定してもよい。
また、GMはPC以外のNPCをTRターン進行に参加させてもよい。

TRセットアッププロセス

TRセットアッププロセスは以下の手順で行なう。

キャラクターの参加

TRターン進行に新たにキャラクターが参加する場合、このタイミングでキャラクターマーカーを配置する。

ロール前

TRターン進行に参加しているすべてのキャラクターは、ロール前の状態になる。

TRイニシアチブプロセス

ロール前のキャラクターの中で、誰が次のTRロールプロセスでTRロールを行なうかを決定するプロセス。もっとも【REF】の高いキャラクターがTRロールを行なう。
もっとも【REF】の高いキャラクターが複数存在する場合は、PC、NPCの順番でTRロールを行なうこと。
【REF】が同一のPCが存在した場合は、プレイヤー間で相談して順番を決定すること。同様に【REF】が同一のNPCが複数存在した場合の順番はGMが決定する。
もし、すべてのキャラクターがロール済みであれば、リミットカウントプロセスへと移行する。

TRロールプロセス

このプロセス中にキャラクターが行なう、レンジスキルによって指定されたスキルを用いたSR(*)をTRロールと呼ぶ。
TRロールプロセスは以下の手順で行なう。

ロールを行なう

TRロールを行なうキャラクターは、自分のキャラクターマーカーが置かれているトラックに対応したレンジスキルとTRロール修正を用いて、TRロールを行ない、達成値を算出する。

キャラクターマーカーを進める

TRロールの達成値を、下記のマーカー進行表と照らし合わせ、指定されたトラック数までキャラクターマーカーを進められる。
指定されたトラック数以内であれば、進めるトラック数は任意に調節できる（1トラックも進めなくてもよい）。
TRロールに失敗した場合は、キャラクターマーカーを進めることはできない。

キャラクターマーカー進行表

達成値	進めるトラック数
01～25	1
26～50	2
51～75	3
76～100	4

◆キャラクターマーカーの進め方

キャラクターマーカーは、各レンジごとにスタートトラックからクリアトラックに向かうように右横に進める。
クリアトラックに到達した時点で、そのレンジを達成したことになる。次のレンジのスタートトラックにキャラクターマーカーを移動させること。
なお、クリアトラックに到達した時点で、まだ進めるトラック数が残っていたとしても、残りは失われる。

◆クリティカル

TRロールにおいても、通常のロールと同じ条件でクリティカルが発生する。
クリティカルが発生した場合、キャラクターマーカーを通常のやり方で右横に進める代わりに、そのまま真下のトラック(*)に移動させる。

◆ファンブル

TRロールにおいても、通常のロールと同じ条件でファンブルが発生する。
ファンブルが発生した場合、キャラクターマーカーをそのレンジのスタートトラックまで戻す(*)こと。

ターゲットの達成

キャラクターマーカーを移動させた結果、レンジ1のクリアトラックに到達させたキャラクターは、ターゲットを達成したことになる。

ターゲットが達成されたことによってTRターン進行を継続する必要がなくなった(*)とGMが判断した場合、TRターン進行は終了となる。

再度TRロールを行なう

TRロールに成功したキャラクターは、進んだトラック数に関わらず、再度TRロールを行なうことができる。

TRロールに失敗したキャラクターはロール済みとなり、そのTRターン中はもうTRロールを行なうことはできない。

また、再度TRロールを行なうことを放棄したキャラクターも、その時点でロール済みとなる。

◆再度のTRロールに加わる修正

再度TRロールを行なうたびに、そのTRロールで使用するスキルのSRにはSR1/2のロール修正が加わる。これは3回目のロールでSR1/4、4回目でSR1/8とどこまでも累積していく。

TRロールに成功して新たなレンジに進んだ結果、レンジスキルが変更された後で再度TRロールを行なう場合でも、同じだけの修正を加えること。

この修正はキャラクターがTRロールに失敗するか、TRロールの権利を放棄するまで持続する。

リミットカウントプロセス

すべてのキャラクターがロール済みとなったなら、リミットカウントプロセスに移行する。

リミットカウントプロセスは以下の手順で行なう。

タイムアップのチェック

リミットカウントプロセスの開始時点でリミットマーカーがタイムアップに置かれていた場合、制限時間を迎えたとして、TRターン進行は失敗となり、そこで終了する。

その時点で、レンジ1のクリアトラックに到達できなかったキャラクターは、ターゲットを達成できなかったことになる。

リミットカウントの進行

GMは、リミットマーカーをカウント方式にしたがって移動させる。

新たなリミットの開始

リミットカウントプロセスが終了しても、TRターン進行がいまだ続行されるようなら、次のTRターンに移行することとなる。

その他のルール

リミットの時間単位

TRSで使用するリミットひとつがどの程度の時間なのかは、達成すべきターゲットの内容に合わせてGMが自由に決定してよい。

100メートル先の地点まで、どちらが先に辿り着けるかというTRターン進行であれば、各リミットはコンマ数秒〜数秒の時間を表わすだろうし、移住したメガ＝シティの機密に触れられるだけの地位に就くというTRターン進行であれば、リミットはそれこそ年単位かもしれない。

戦闘中のTRS

仲間が敵を食い止めている間に、ドアのセキュリティを破ったり、ハッキングを敢行したりといったような形で、戦闘をはじめとしたターン進行中にTRSを使用したい状況もあるだろう。

そのような場合、GMはセットアッププロセスの終了時に、TRSの開始を宣言する。このTRSに参加するキャラクターは、そのタイミングで行動済みとなる。

戦闘のターン進行におけるクリンナッププロセスの処理がすべて終わったところで、TRターン進行を1ターンだけ行なう。

TRターンが終了したら、TRターン進行を中断し、次の戦闘ターンのセットアッププロセスに移行する。その他の処理については、P183の戦闘ルールを参照のこと。

以降はこれをTRターン進行か戦闘のターン進行が終了するまで、繰り返すことになる。リミットによる時間経過もターン進行と同じスケール（おおよそ3秒）に合わせるようにした方がよいだろう。よって、ターゲットの内容によっては、そもそも同時にはできなかったり、戦闘ターンが数ターンごとにTRターンを1ターン行なうということもあるだろう。

人間のチェイス
人間など、メカニックに搭乗していないキャラクターは原則としてチェイスに参加できない。ただし、GMが許可した場合はその限りではない。TRロールには〈ドライビング〉や〈ナビゲート〉の代わりに〈アスレチック〉を使用すること。また、【ACL】と【BRK】が設定されていないキャラクターは達成値にこれらの修正を得ることはできない。
また、人間など、【ACL】と【BRK】が設定されていないキャラクターはそれらの値を0として扱う。エネミーなどに関しては、GMが任意に決定すること。

制限地形と通常地形
すべてのメカニックの種別について条件を設定する必要はない。そのチェイスで使用できそうなメカニックや、PCの所持メカニックに関してだけ決めておくとよい。

ブロック
相手の前でわざとスピードを緩めたり、割り込んで進路を妨害したりすることで行なう。

他人を支援する

GMが認めた場合、自分のTRロールを1回放棄する代わりに、他のキャラクターを支援することを選択できる。

その場合はTRイニシアチブプロセスに、支援したいキャラクターひとりを宣言し、同意を得ること。支援を宣言したキャラクターは即座にロール済みとなり、支援される側がそのリミット中にTRロールを行なう際、支援する側も同じレンジスキルとTRロール修正によるTRロールを行なう。このTRロールに成功した場合、支援する相手の達成値を＋10（クリティカルの場合は＋20）できる。

もし支援される側がTRロールに成功し、同じTRターンに再度TRロールを行なう場合、支援する側もその都度支援のロールを試みることができる。

複数人が同一の対象を支援することもでき、その場合、達成値への修正は重複する。ただし、すでにロール済みのキャラクターは支援を宣言できず、支援を行なう側のキャラクターをさらに支援することもできない。

また、キャラクターマーカーが前後2レンジ以上離れている相手を支援することはできない。全員がターゲットを達成する必要があるTRSの場合、GMが許可すれば、すでにターゲットをクリアしたキャラクターが、レンジ1にいるものとして支援を行なってもよい。

それが支援できる行為かどうかは、ターゲットやレンジの内容からGMが判断すること。また、GMは本来のレンジスキル以外のスキルによるSRやARが可能であるとしてもよい。たとえば、〈ドライビング〉で車を走らせている仲間を〈アクセス〉で地形情報を検索することによって支援したり、〈トラップ〉で爆弾を解体している仲間を〈専門知識：精神医学〉で精神的にサポートしたりといったふうにである。なお、この時、支援のロールにかかるTRロール修正を変更してもよい。〈ナビゲート：ヘリ〉によるヘリ操縦のTRロールを〈ナビゲート：エアクラフト〉で支援するのは、扱う物の勝手が違うためSR1/2をかけるというようにである。PCは支援の方法を積極的に提案して構わないが、最終的な決定権はGMにあることを忘れてはならない。

■チームTRS

PCたちがそれぞれ個別にTRターン進行に参加するのではなく、完全に一個の集団として共同作業を行なうTRターン進行をチームTRSと呼ぶ。

GMはターゲットを発表する際に、チームTRSを適用するかどうかを決定すること。

チームTRSでは、以下のような特殊ルールが適用される。

まず、PCの誰かひとりでもレンジのクリアトラックに到達した場合、他のPC全員のキャラクターマーカーも即座に同じクリアトラックまで進む。

つまり、ひとりでもレンジをクリアできれば、全員で次のレンジに挑戦することができるのだ。

これにより、特定のレンジをクリアするのが困難なPCでもそのレンジスキルを得意とする仲間にクリアしてもらうことができるし、レンジスキルが〈アクセス〉ならネットライナーの出番、〈ドライビング〉ならランドブラスターの見せ場、荒事ならバウンサーの担当というふうに、レンジごとにPCそれぞれの活躍をクローズアップできる。

チームとしての総合力が試される上、目まぐるしく状況が移り変わることで、ドラマティックなシーンを演出しやすいという点でも効果的であるため、GMは積極的にチームTRSを採用してもらいたい。その場合は、どのレンジが誰の見せ場となるのかを意識して、全員が活躍できるように、なるべくレンジスキルをバラバラに配置するとよいだろう。

逆に、チームTRSに不適当なTRSも存在する。

ターゲットが“迫り来る火の手から逃げつつビルを脱出する”なら、キャラクターそれぞれがマーカーを進めることがシチュエーションの肝となるため、チームTRSを適用しない方がスリリングな状況を演出できるだろう。

なお、チームTRSにおいても、GMが許可すれば“他人を支援する”行動が可能である。

効果時間

TRSにおいて、効果時間がラウンド単位で指定されているマニューバやパンドラ、アイテムなどを使用した場合は、そのTRターン進行でのリミットの時間単位に関わらず（たとえ年単位でも）、同じリミット数だけ効果が持続するものとする。

■レンジが少ないTRS

TRSにおいて、GMは必ずしもレンジ5をスタートトラックとする必要はない。

他のレンジはすでにクリア済みという扱いで、4以下のレンジをキャラクターマーカーの初期

配置としてもよい。この場合、使用されないレンジのレンジスキルや内容は空欄でよい。

これは1回のセッションに複数回のTRターン進行を挟みたい場合や、TRターン進行にあまり時間をかけたくない場合などに有効である。

特殊なTRターン進行の例

次の項目から、セッション内で起こりうる可能性が高い、"チェイス"、"情報収集"、"ハッキング"のルールを解説する。

これらの基本は通常のTRターン進行と同じだが、いくつかの特殊なルールが追加されている。

GMはこれらを参考に、セッションを盛り上げる独創的なTRターン進行を作り出してもらいたい。

参加メカニックの制限

ジェット機とバギー、空母とバイクなど、そもそもチェイス自体が成立しないと判断される場合もあるだろう。GMはそのチェイスに参加できるメカニックを自由に制限して構わない。

TRターン進行の例示

チェイス

[チェイス]とは、メカニック同士のカーチェイスやレース、追跡劇や逃走劇といった状況を再現するためのTRターン進行である。

TRターン進行の実例はP217を参照すること。チェイスの時に使用される特殊ルールを以下に記述する。

参加キャラクターの制限

チェイスのTRターン進行に参加できるのは原則としてメカニックに搭乗し、操縦しているキャラクターのみとなる。

また、レンジスキルは基本的に操縦中のメカニックに対応する〈ドライビング〉、または〈ナビゲート〉となる(*)。

アクセルとブレーキ

各メカニックには加速力を表わす【ACL】と、減速力を表わす【BRK】の値が設定されている。

GMは各レンジにおいて、どちらかの能力が重要であるかを設定し、TRシートに記入しておくこと。

たとえば、そのレンジ内容が「後続を引き離す」であれば【ACL】が、「慎重に障害物を避けて進む」なら【BRK】が重要となるだろう。

それぞれのキャラクターは、そのレンジにおいてマーカー進行表を参照する際に、メカニックの【ACL】もしくは【BRK】から、合致する方の値を達成値に加算する。

通常地形と制限地形

GMは各レンジにおいて、[通常地形]なのか[制限地形]なのかを設定し、TRシートに記入しておくこと。

たとえば、そのレンジ内容が「無数のクレバスが存在する荒れ地」なら、飛行状態のメカニック以外にとっては制限地形となるだろう(*)。

それぞれのキャラクターは、制限地形となるレンジでは、TRロールに1/2の修正を受ける。

ブロック

チェイス中のキャラクターは、トラックを進む代わりに相手の進路を妨害することができる。この行為をブロックと呼ぶ(*)。

ブロックを行なおうとするキャラクターは、TRロールを行なう前に宣言し、対象とするキャラクターを指定する。

そして通常どおり達成値から進めるトラック数を算出した後、算出したトラック数を、対象が次のTRロールで進めるトラック数から差し引く(マイナスになることはない)。

ただしこの時、自分はトラックを進むことはできない。

ブロックは、対象とキャラクターマーカー同士が同じレンジで、対象よりもクリアトラックに近いトラックにいる場合にのみ行なえる。

チェイスにおける戦闘

チェイス中に戦闘を行なう場合、互いの距離はレンジとトラックの差で判断する。

同一レンジの同トラック：マスコンバット射程が0の武器のみ攻撃可能

同一レンジの別トラック：マスコンバット射程が1以上の武器のみ攻撃可能

別レンジ：マスコンバット射程がレンジの差以上の武器のみ攻撃可能

チェイスのリミット

タイムリミットのあるレースや、爆風を背にしての脱出劇なら、カウントダウン方式を採用するとよい。

迅速に脱出しないと非常線が張られて捕まってしまう可能性があるなどの状況であれば、カウントアップ方式が適当だろう。

チェイスにおける支援

チェイスにおいて“他人を支援する”場合、たとえばレンジスキルが〈ドライビング〉や〈ナビゲート〉なら、向かうべき方向を指示したり、地図を検索するといった具合で支援が可能だろう。使用するスキルはレンジスキルと同じものや〈土地カン〉、別のカテゴリの〈ナビゲート〉などが適当だろう。

情報収集

さまざまな人脈を駆使して事件の手掛かりを入手したり、標的の居場所を割り出したりといった、シナリオの解決に必要な情報を得るための行動もTRターン進行で表現される。これらを総合して[情報収集]と呼ぶ。

TRターン進行の実例はP218を参照すること。情報収集のTRターン進行における特殊ルールは特に存在しない。

情報収集のリミット

特定の日時までに情報を集めなくては依頼の期限に間に合わないような場合ならカウントダウン、早急に発見しければ証拠を隠滅される可能性があるなどの状況であればカウントアップ方式を採用するとよい。

情報収集における支援

情報収集において“他人を支援する”場合、たとえばレンジスキルが〈アクセス〉や〈ゴシップ〉なら、手分けしてそれらを行なうことによる支援が可能だろう。

使用するスキルはレンジスキルと同じものや〈交渉〉などが適当だろう。

ハッキング

『MHE』では、ネットワークに接続して行なう複雑なアクションは基本的にTRターン進行で表現する。

ターミナルを用いて情報を収集したり、企業のクラスターに非合法侵入してデータを盗むなどのこれらのTRターン進行を総称して[ハッキング]と呼ぶ。

TRターン進行の実例はP219を参照すること。ハッキングの時に使用される特殊ルールを以下に記述する。

参加キャラクターの制限

ハッキングのTRターン進行に参加できるのは[スタンドアローン]ではないキャラクターのみとなる。

また、使用するレンジスキルは基本的に〈アクセス〉〈ソフトウェア〉〈※イメージファイト〉となる。

ハッキングのリミット

特定の周期で巡回している警報プログラムが戻ってくるまでに仕事を完了する必要があるならカウントダウン方式、時間をかけすぎるとAHPに発見されたりルートトレースを受ける危険があるなどの状況ならカウントアップ方式が適当だろう。

ハッキングにおける支援

ハッキングにおいて“他人を支援する”場合、たとえばレンジスキルが〈ソフトウェア〉や〈※イメージファイト〉なら、ターミナルを用いて処理をサポートしたりすることで支援が可能だろう。

使用するスキルはレンジスキルと同じものや、カテゴリ：ネットワークのものが適当だろう。もちろん、ネットワークにアクセスすることで支援を行なうなら、そのキャラクターは[スタンドアローン]ではない必要がある。

サンプルTRS

次ページから、TRSの実例を記入済みTRシートの形で6つ掲載する。参考にしてもらいたい。

ラリーカンパニー日誌：TRS

殺し屋とハッカーの二段攻撃をかいくぐったシャオランは、やつらの電脳を通して逆に連中の中枢部にハッキングを仕掛けることにした。シャオランはジャック＝インを行なう。その間、彼女の身体を守ってくれるのはジェイクだ。

TRSはカウントダウンで8ターン。最初のプロセスは〈アクセス〉1/2だが、連中の身体から情報が得られるので、GMはSR1でいいとしてくれた。最初の達成値は42。従って2トラック進めることができた。さらに続けて判定。これも36を出し、2トラック進んでクリア。レンジ4に移行することができた。次のレンジはパスワードの解析、〈ソフトウェア〉1/2だ。さすがに一回目は失敗。だがここでシャオランに幸運の女神が微笑んだ。クリティカルだ！　シャオランはレンジ4の第一トラックから、レンジ3の第一トラックに移動できる。その上もう一度判定できるのだ。残りは5ターン。果たして、AHPの到着までにクリアできるだろうか……!?

METAL HEAD EXTREME (メタルヘッドエクストリーム)

Target Range Sheet《ターゲットレンジシート》

ターゲット 高速で逃げる目標に追いつく。

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1	【ACL】【通常地形】 加速して標的との距離を詰める。
4	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1	【BRK】【制限地形】 見通しの悪い場所を、目標を見失わないように突き進む。
3	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【制限地形】 さらに加速して目標との距離を詰める。
2	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【BRK】【制限地形】 狭い地形を突っ切る。サイズ 1 のメカニックは【通常地形】。
1	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【通常地形】 最大加速で目標に追いつく。

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01~25	26~50	51~75	76~100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

METAL HEAD EXTREME (メタルヘッドエクストリーム)

Target Range Sheet《ターゲットレンジシート》

ターゲット 追っ手を振り切って、目標地点に到達する。

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【制限地形】 加速して敵の包囲を脱出する。
4	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【通常地形】 いくつもの進路から、逃走に最適なものを割り出す。 〈土地カン〉を取得している場合、TR ロール修正は SR1。
3	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【制限地形】 追跡困難な悪路を、スピードを落とさないように突っ切る。
2	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【BRK】【制限地形】 見通しの悪い場所にすべり込み、追っ手をまく。 飛行状態の場合は【制限地形】。
1	〈ドライビング〉〈ナビゲート〉	SR1/2	【ACL】【通常地形】 最大加速で目標地点に到達する。

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01~25	26~50	51~75	76~100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット 期限内に特定の人物の居場所を割り出し、接触する。

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈ゴシップ〉〈アクセス〉	SR1	噂などからおおまかな手がかりを得る。
4	〈交渉〉	SR1	得られた手がかりをもとに、聞き込み調査を行なう。
3	〈ゴシップ〉〈アクセス〉	SR1/2	居場所を知る人物を発見し、コンタクトを取る。
2	〈交渉〉	SR1/2	その人物の信用を得て、目標の居場所を聞き出す。
1	〈追跡／逃走〉	SR1/2	目標の足取りを追い、接触する。

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01~25	26~50	51~75	76~100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット 明日の朝までに殺人事件の真犯人を見つけ出す。

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈ゴシップ〉〈アクセス〉	SR1	ニュースや噂から事件の公開情報を収集する。
4	〈交渉〉	SR1/2	情報屋に接触し、被害者の非公開情報を得る。$2,000 を支払う場合、TR ロール修正は SR1 となる。
3	〈交渉〉〈追跡／逃走〉	SR1/2	リストアップした容疑者たちの身辺を調査する。
2	〈ゴシップ〉〈交渉〉	SR1/4	証拠となる情報を入手する。
1	〈追跡／逃走〉	SR1/2	犯人を特定する。

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01~25	26~50	51~75	76~100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

METAL HEAD EXTREME Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット　ネットワークを利用して特定の個人情報を得る。

ターゲッティング・トラック				
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈アクセス〉	SR1	情報の足がかりをネット上の公開情報から収集する。
4	〈アクセス〉	SR1/2	標的の職場のクラスターに侵入し、自宅のアドレスを得る。
3	〈アクセス〉	SR1/2	標的のターミナルに侵入し、目標の情報にたどり着く。
2	〈ソフトウェア〉	SR1/4	セキュリティを突破し、秘匿された情報を閲覧する。 パスワードをすでに入手している場合、 TR ロール修正は SR1 となる。
1	〈アクセス〉	SR1/2	得られた情報の裏を取り、信用できる情報を選別する。

リミット				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表					
達成値	01～25	26～50	51～75	76～100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

METAL HEAD EXTREME Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット　企業のクラスターに侵入して機密データを入手する。

ターゲッティング・トラック				
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	〈アクセス〉	SR1/2	目的とするクラスターのアドレスを発見する。 アドレスの情報を得ていた場合、TR ロール修正は SR1。
4	〈ソフトウェア〉	SR1/4	クラスター間の防壁をコードワークによって解除する。 パスワードを入手している場合、TR ロール修正は SR1/2。
3	〈※イメージファイト〉	SR1/4	アイスブレークによって クラスター間の最終防壁を突破する。
2	〈アクセス〉	SR1/2	目当てのデータを見つけ出し、迅速にダウンロードする。
1	〈ソフトウェア〉	SR1/2	痕跡を消去し、そのクラスターから退去する。 このレンジはクリアできなくても情報は入手できるが、 ハッキングに気付かれ、ルートトレースされる恐れがある。

リミット				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表					
達成値	01～25	26～50	51～75	76～100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

マスコンバット

空を埋め尽くすほどの戦闘機部隊、海を真っ黒に染める大艦隊、タウンを飲み込むほどのミュータント。これらとの戦闘を処理するのが、本稿で解説するマスコンバットだ。マスコンバットによって、戦闘はさらに過激になるだろう。

集団戦闘

PC側の部隊と敵軍
マスコンバットにおけるそれぞれの勢力を陣営と呼称する。マスコンバットは常に、PC陣営と敵陣営との戦いとなる。

押し寄せるヴェーダの艦隊やシティの軍隊、バンデッドたちとの戦いを再現するためのルールが、“マスコンバット”である。

マスコンバットは、PC側の部隊と、敵軍が戦うものであると規定する(*)。

マスコンバットは、通常の戦闘ルールの延長線上にあるものだが、細部で少しずつ異なっている。ここではそれらも含めて、マスコンバットについて解説する。

マスコンバットの勝利条件

ただ多数の敵と漫然と戦うのであれば、マスコンバットを使用する必要がない。

GMはマスコンバットの開始を宣言すると同時に、勝利条件を明確に提示すること。これは、“敵母艦を破壊する”という攻撃的なものでもよいし、“5会戦ターンの間生存する”という防衛的なものでもよい。“3ラウンド以内に目標地点に到達し、その上で敵エースパイロットを撃墜する”という複合的な勝利条件でもよい。

特に決定できない場合は、“敵の全体士気を50%以下にする”とすればよいだろう。

なお、敵を全滅させるという勝利条件はおすすめしない。マスコンバットで扱われる敵の数はあまりにも膨大で、全滅させるとなれば途中で戦闘自体が作業的になりすぎてしまうからである。

マスコンバットをプレイする場合の注意

マスコンバットは通常の戦闘よりもはるかに手間がかかり、ルールにも習熟を要する。プレイヤーに初心者が多いセッションや時間制限がタイトなセッションではおすすめしない。基本的にカジュアルプレイ向けである。さらに、卓上にマップやシートなどを広げねばならないため、ある程度の場所も必要だ。

また、マスコンバットを行なう場合、後述のユニットとしての能力値を事前に計算する必要がある。したがってGMはマスコンバットを行なう予定がある場合、プリプレイであらかじめそのことをプレイヤーに説明すること。そしてプレイヤーは、プリプレイの段階で必要な数値を計算しておくこと。

マップ

マスコンバットでは、正方形のスクエア(以下sq)に区切られた戦闘マップを使用する。1sqは1km四方をイメージしているが、GMはシナリオに応じてその広さを任意に決定してよい。

マスコンバット用戦闘マップは、カバー裏に用意してある。GMはこのシートを自己使用に限りコピーしてよい。

ユニット

マスコンバットに参加するすべてのキャラクターは“ユニット”と呼ばれる単位で管理される。ユニットがどれだけの規模をあらわしているかはまちまちだ。歩兵や戦車部隊などは部隊単位で1ユニットとなるし、戦艦や地上空母のような超大型メカニックは1体で1ユニットとして扱われる。

また、PCおよびゲストはつねに1体で1ユニットとなる。

ユニットデータの設定

マスコンバットに参加するユニットは以下の

データを持つ。エネミーの場合は、すでにエネミーリストに記入されているものを使用する。

▼突破力

弾幕を突破する機動力・装甲防御力をあらわす数字。基本は0で、[突破力決定チャート]の修正、装備やマニューバによる修正を加算して決定すること。

▼戦力

マスコンバット時の攻撃力と防御力をあらわす。装備している使用可能な武器の中からひとつを選び、その[基本戦力]に、[戦力決定チャート]の修正値と装備やマニューバによる修正を加算したものが最終的な戦力となる。

▼MC射程

マスコンバット時に攻撃可能な範囲をあらわす。戦力決定時に選んだ武器の[MC射程]を適用すること。単位はsqで、0sqの場合は同一sqにのみ攻撃できる。

▼移動力

マスコンバット時の移動力をあらわす。単位はsqで、0の場合は移動できない。[移動力決定チャート]を参照して決定すること。

▼士気

ユニットそれぞれが持つ戦闘への意欲をあらわす。基本は[マスコンバット開始時の戦力÷2(*)で、[士気決定チャート]の修正と装備やマニューバによる修正を加算して決定すること。

士気が0になったユニットはマスコンバットから除去(*)される。除去された場合、戦闘開始時に持っていた士気値と同じだけ、所属陣営の全体士気が減少する。また、現在の戦力値と同じだけ、所属陣営の全体戦力が減少する。

▼弾幕値

エネミーのみが持つデータ。エネミーが常に周囲に弾幕を展開し、移動を阻害していることをあらわす数字である。X／Yという書式であらわされ、Xが突破判定の目標値、Yが弾幕の展開されているsqをあらわす。Yが0ならエネミーのいるsqのみ、1ならエネミーのいるsqと、周囲4スクエアに弾幕が展開されている。

▼リーダーユニット

エネミーのみが持つデータ。一騎打ち(後述)を受けた時に出現するエネミーのデータである。

士気値の決定

このため、なるべく大火力の火器を装備して戦闘に入ったほうが有利ということになる。これは強力な兵器を装備して戦端を開くほうが士気は高いことを表現している。誰しも自分の得物には信頼を置きたいものだ。

除去

戦死したのか、撤退したのか、戦闘をあきらめたのか、戦闘しているが多勢には影響しないのかはここでは決定しない。集団の中では、戦いに寄与しているかどうかが重要なのである。

戦闘の流れ

マスコンバットは本ゲームにおける、戦闘のヴァリアントの一種である。マスコンバットは通常の戦闘とは違い、[会戦ターン]という単位で管理、運用される。なお、1会戦ターンが実時間でどれだけに相当するかは厳密に決定しない。GMが任意に決定すること。目安が必要な場合は1時間としておくとよいだろう。

会戦ターンの流れ

マスコンバットにおける会戦ターンは、右の図のような手順で進行する。

会戦ターンには以下のプロセスが存在する。

▼アナライズプロセス

会戦ターンの最初に行なうプロセス。両軍の士気・戦力の比較、弾薬の補給などを行なう。

▼イベントプロセス

ランダムにイベントが発生するプロセス。

▼ストラテジープロセス

PC側と敵軍の司令官がそれぞれ〈戦術／戦略〉判定を行なうフェイズ。

▼ムーブプロセス

両軍がそれぞれ移動を行なうプロセス。弾幕を突破する場合もここで処理を行なう。



▼タクティクスプロセス

突破判定を行なわなかったユニットが攻撃もしくは突撃を行なうプロセス。

▼アタックプロセス

攻撃による結果を処理するプロセス。

▼アサルトプロセス

突撃によって発生した戦闘を解決し、その結果を処理するプロセス。

▼エンドプロセス

ターンを終了させ、結果を確定するプロセス。この段階で勝利条件が満たされていた場合、自動的にマスコンバットは終了となる。

会戦ターン

マスコンバットは以下の流れで進行する。 詳しく各プロセスの処理を紹介しよう。

マスコンバットの開始

マスコンバットの開始をGMが宣言したと同時に、マスコンバットに参加する陣営は以下の処理を行なう。

各々の陣営は自軍の司令官を選出する。 基本的にはカンパニーのリーダーか、〈戦術／戦略〉の高いキャラクターでよいだろう。 もし敵が司令官を算出できないほどの烏合の衆だった場合、そもそもマスコンバットで処理する必要がない。あくまで、敵が組織的な抵抗を可能としている場合のみ、マスコンバットを使うこと。 次に参加する全ての陣営の士気値と戦力値を合計する。合計した士気値を［全体士気］、合計した戦力値を［全体戦力］と呼ぶ。

続いて、全体戦力の10分の1の数値を、マスコンバット用のマップの［士気変動値］に記入すること。 この数値は、戦闘中に全体戦力が変動した場合でも変化しない。

▼指揮官が死亡した場合

ゲストが戦士するなどして司令官が失われ、代わりの司令官を特に設定していない場合は、〈戦略／戦術〉が60％程度のエキストラ司令官が存在しているとしてよい。 この数値は増減させて構わない。

アナライズプロセス

アナライズプロセスには、アナライズプロセスで使用できるマニューバや装備の宣言、弾薬の補給が行なわれる。 この時、特別にタイミング：セットアッププロセスのマニューバを使用することもできる。

すべてのユニットは、装備している武器に予備弾があるならば自動的に装填できる。

ヴィークルに乗っていないユニットは、同じsqに自軍のヴィークル、もしくはヴィークルに乗ったユニットがいる場合、ヴィークルに搭乗できる。 同様に、ヴィークルに乗ったユニットは、ヴィークルから降りられる。

同じsqに自軍のユニットがいる場合、装備の交換、燃料の供給、交換などを行なってもよい。これらの行動には特に回数制限はない。

ストラテジープロセス

両軍の司令官は、それぞれ［ストラテジーイベントチャート］を振る。 この時GMはチャートを振るのではなく、予定されていたイベントを発生させてもよい。

イベントを解決した後、両軍の司令官は〈戦術／戦略〉技能による対決ロールを行なう。 この時、［ストラテジーロール修正チャート］の修正がすべて加算される。 この判定にクリティカルした場合、達成値に＋20すること。 対決ロールに勝利した軍はその達成値から敗北した司令官の達成値を引き、その差だけ、敗北した軍の全体士気を減らす。 ただし、勝利した側の〈戦略／戦術〉スキル値以上に減少することはない。

ムーブプロセス

ストラテジープロセスでの対決ロールに勝利した陣営は先に移動するか後に移動するかを決定する。 先に指定された陣営がすべてのユニットを移動させ、次に残った陣営がすべてのユニットを移動させる。

移動は隣接したsqに対してのみ行なうことができ、斜めには移動できない。 また、敵軍による弾幕が展開されているsqには、後述する突破を行なわない限りは進入できない。 敵軍と同じsqにいてそのsqを離れる場合も、目標値50の突破判定が必要である(*)。

▼突破

ヴィークルに乗っているユニット、もしくはマスエネミーのみが突破を行なえる。 突破を行なう場合、ヴィークルに対応した技能でロールを行ない、達成値が突破判定の目標値を超えていればそのsqに進入できる。 このとき、達成値にはヴィークルの突破値が加算される。

なお、ひとつのsqに複数の弾幕が展開されている場合、目標値は最大のものだけを適用する。

もし移動力が2以上ある場合、さらに別sqに対して突破を試みてもよい。

突破を行なったユニットはその成否にかかわ

敵のいるsqを通過する
この場合、「敵のいるsqに侵入」「そのsqを離れる」というプロセスが発生していることになる。 従って、最低でも目標値50の突破判定が必要となる。

らず、自発的な突撃をその会戦ターンに行なうことはできない。

タクティクスプロセス

突破を行なわなかったすべてのユニットは、攻撃もしくは突撃を宣言でき、突破を行なったすべてのユニットは攻撃を宣言できる。宣言は、ストラテジープロセスでの対決ロールに勝利した陣営から行ない、続いて敗北した陣営が宣言を行なう。

このタイミングでは攻撃と突撃の解決は行なわれない。宣言を忘れないように注意しよう。

▼攻撃

部隊、もしくは対軍隊用の火力や戦術によって相手を攻撃する行為が攻撃である。攻撃は相手の士気に直接ダメージを与えられる。攻撃は[MC射程]の範囲内で、ひとつのsqにいるすべての敵に対して行なわれる。

▼突撃

敵ユニットのリーダー、もしくはゲストに戦いを挑み、その結果によって戦場全体の士気を変化させる行為が突撃である。突撃は同一sqのユニットひとつに対してのみ行なうことができる。

突撃の対象に指定されたユニットは、自発的な攻撃および突撃を宣言できない。ただし、攻撃対象になった場合の戦闘値には組み込まれる。

アタックプロセス

攻撃の結果を解決するプロセス。複数のユニットが攻撃を行なっている場合は、GMから時計回りに処理を解決せよ。

攻撃を行なったユニットと攻撃を受けたユニットはそれぞれの戦力値を合計し、これに使用している武器を用いるための技能、もしくは〈戦略／戦術〉によるSRを行ない、その達成値を加算する。この判定を行なう時に、タイミング：メジャーアクションのマニューバを使用することはできない。さらに、[アタックプロセス修正チャート]の結果を達成値に加算すること。なお、表内の"味方""敵"は、処理にかかわる攻撃に関与しているものだけを計算する。たとえ盤上にどれだけの友軍がいても、その攻撃にかかわっていない場合は修正に数えない。

複数のユニットが攻撃に参加している場合、陣営ごとにすべての戦力値、達成値を合計してからそれぞれに比較する。たとえばPC①が同じsqにいる敵ユニットAを攻撃し、別sqにいる敵ユニットBがPC①を攻撃した。さらに敵ユニットBはPC②に攻撃を受けている。この場合、PC①とPC②、敵ユニットAと敵ユニットBの戦力値と達成値を比較する。

両陣営の達成値を比較し、勝利した陣営の達成値から敗北した陣営の達成値を引き、その結果だけ、敗北した側のユニットは士気を失う。ユニットが複数いる場合は、等分して適用する。このとき、最低でも1点の士気を失うものとする。

なお、片方の射程がもう片方より長かった場合でも、攻撃の解決そのものは通常どおり行なうものとする。

▼攻撃で消費される弾薬

アタックプロセスに攻撃を行なったユニットが、攻撃の判定に使用した武器の弾数はアタックプロセスの終了時に0になる。個人戦闘と違い、マスコンバットは大量の弾薬を消費するのだ。

アサルトプロセス

突撃によって発生した戦闘を解決するプロセス。複数人が突撃を行なっている場合は、GMから時計回りに処理を解決せよ。

突撃はユニットを構成するPCもしくはゲスト、ないしはチームリーダー同士の通常戦闘として解決される。戦闘はP183の通常のルールどおり解決される。お互いの距離はGMが状況に合わせて任意に決定してよい。迷うようなら、1D100mとするとよい。

戦闘は2ターンの間行なわれる。この戦闘の結果を[突撃結果チャート]に照らし合わせ、チャートの内容を適用すること。

複数のユニットが同じsqで突撃に参加している場合、同じ戦場にいるものとして解決すること。たとえば同じsqにいるPC①、PC②、敵ゲストAがそれぞれに突撃しあっている場合、彼らの戦闘は同時に解決する。この場合、PC①とゲストA、PC②とゲストAの相対距離をそれぞれ決定すること。

なお、突撃を宣言していても、アタックプロセスにそのユニットが除外された場合は突撃は行なえない。

エンドプロセス

GMはすべての処理が終わったことを確認し、除去されたユニットの持つ士気値だけ、所属している軍の士気値を減らす。加えて除去されたユニットの戦力値を合計し、これが[士気変動値]以上であった場合、その軍の全体士気を[現在値の10分の1]だけ減らす。

もしこの段階でどちらかの陣営の士気が0以下になった場合、その陣営は敗北する。敗北した

攻撃時のクリティカル

攻撃時にクリティカルが発生した場合、達成値に＋20されるものとする。

アタックプロセス修正チャート

達成値への修正はそれぞれの達成値に加算される。たとえば、ジェイクとシャオランは＋20の修正を得て判定を行なう。

ジェイクの達成値が40、シャオランが55の場合、それぞれに+20されて、60と75となる。

軍の壊滅と戦闘続行

アタックプロセスで全体士気が0になった場合でも、アサルトプロセスの解決は行なう。その結果、引き分けに持ち込まれる可能性はあるからである。

ただし、GMが勝算なしとして戦闘を打ち切る場合はその限りではない。

突撃戦闘とターン

それぞれのターンは通常のターン同様に処理される。つまり、各ターン「1ターンX回」と書かれたマニューバや装備を使用できる。

また、複数の突撃を処理している場合、まずそれぞれのsqの1ターン目を処理し、次に2ターン目を順番に処理、とするとよいだろう。

突撃戦闘の処理

シーン全体を対象にするような特技は、それぞれのsqごとにしか適用できない。すべてのsqを同時に《イーヴァルディ》で攻撃するようなことは出来ないのである。

また、同じシーンに登場しているなら、「射程:視界」のマニューバやパンドラで支援を行なってもよい。

精神攻撃
イノセントの《マインドブラスト》でも、同様の効果を得ることができる。

陣営は[敗者運命決定チャート]を振り、適用すること。両軍同時に士気が0になった場合、PC側の勝利とする。なぜなら、PCがあきらめるとは考えられないからだ。もしあきらめた場合は、両軍痛み分けとして、双方が[敗者運命決定チャート]を振り、適用すればよいだろう。

スポットルール

以下に、マスコンバット時に発生する細かい事例について解説する。GMはこの記述の一部、またはすべてを採用しなくてもよい。

ネットライナーとマスコンバット

ネットライナーを始めとするキャラクターは、マスコンバットにおいても電子的に戦闘を行なうことができる。具体的には、電子攻撃可能なキャラクターはその所在にかかわらず、突撃を行なうことができるものとする。対象がゲストの場合その電子SUVに対して、マスエネミーの場合はそのリーダーユニットの電子SUVに対して電子攻撃(*)を行なったものとして処理すること。

▼その場にいないキャラクターの参戦

なお、回線を通じてネットから参戦するネットライナーなど、そこに物理的実体を持たずにマスコンバットに参戦するキャラクターは戦力決定、士気決定において、※印のついている修正以外は受けられない。

電子攻撃可能なキャラクターは、電子的に戦闘に参加しているネットライナーやエネミーに対して、距離に関わりなく突撃を行なうことができる。

コンバットシェルと燃料

プロペラントタンクを含んで使用できる時間が10ターン未満のザックは、会戦ターンでは1ターンだけ持続できる。10ターン以上で20ターン未満のザックは、2会戦ターン持続する。それ以上の持続時間を持つザックは、マスコンバット中は燃料切れにならないものとする。

燃料の補給は、適切な燃料を持った味方ヴィークルと同一sqにいる状態で、アナライズプロセスに宣言することで行なうことができる。

ザックを使用しているかいないかは、アナライズプロセスに決定すること。

地形

特殊な地形の効果をマスコンバットに取り入れたいと考えるGMもいるだろう。以下に、地形のサンプルを示す。これらの地形による効果は、マスコンバット開始時にプレイヤーに解説すること。また、どのユニットがどの地形に侵入できるかについて、GMが個別に判断を行なってもよい。また、複数の地形が複合していてもよい。たとえば「汚染地域＋高層ビル」「海＋嵐」など。この場合、すべての地形効果が複合する。

▼高山、高層ビル

飛行可能なユニット以外侵入できない。この地形のsqを挟んでの攻撃は行なえない(同じsq同士ならば攻撃可能)。

▼低山、岩山、ビル、廃墟

飛行可能なユニット以外侵入できない。

▼河、海、沼地

飛行、船舶、ないしはホバーで移動できるユ

ラリーカンパニー日誌：マスコンバット

ついに居所を発見した依頼者の恋人。だが、彼のいるタウンは企業と手を組んだギャングによって包囲されていた。なりゆきでジェイクたちはギャング団と戦うことになった。

ハスラーであるジェイクの戦力はPCなので20、機動回避で10、バイクによってJ以上のSUVがあるので10。都合40。士気はその半分である20に、PCであることにより＋20、Eランクハンターで＋5、これによって45。これに戦力30、士気40のシャオランが加わる。つまり合計士気は85、合計戦力は70だ。

一方、村に押し寄せてくるのは戦闘バイク部隊。戦力値は60、士気は30だ。

戦闘開始時のストラテジーイベントは42。特に何も発生しなかった。

次に指揮官同士が〈戦略／戦術〉で判定する。敵部隊の指揮官は60%、ジェイクは50%で判定する。こちらは全体士気と全体戦力が敵より上なので＋30の修正がある。達成値は敵指揮官が32、ジェイクはダイス目こそ5だったが＋30されて35。僅差でジェイクが勝利し、相手の合計士気が3減った。

ムーブフェイズに、ジェイクは相手に先に移動させることを選んだ。移動しないほうが戦力が集中できて有利なのだ。バイク部隊はいっきに、ジェイクたちのいるsqへと押し入ってきた。

ジェイクとシャオランはバイク部隊に対して攻撃を決意した。バイク部隊もこれを受けて立つ。バイク部隊は基本命中率である100%で判定、達成値は68。戦力と足して、118である。一方、ジェイクはこのターン移動していないので達成値に＋20される。〈小火器〉で判定し、達成値は45。戦力と足して85。同じくシャオランの達成値は戦力と足して92。　つまり味方側が合計達成値177、敵が118。177－118で、59点の士気を敵部隊は失った。士気が0以下になったバイク部隊は壊滅。たったふたりのハンターを前に、襲撃者たちは敗れ去ったのだ。

ニット以外侵入できない。この地形にいる場合、アタックプロセスの修正は－10される。

▼汚染地帯

エンドプロセスに、そのsqにいるユニットは、士気を現在値の20%失う。ただし、フルボーグ、ミュータント、クローズタイプのメカニック搭乗者には適用されない。

▼豪雨、霧、吹雪

この地形のsqを挟んでの攻撃は行なえない(同じsq同士ならば攻撃可能)。

▼砂漠、密林、住宅地

飛行していないユニットは、侵入に余計に移動力1を消費する。

▼電磁嵐

種別：ミサイルの火器は使用できない。また、そのsqを目標とした攻撃でもミサイルは使用できない。

▼平地、道路

まったく木も草もない見晴らしのよい荒野や道路。修正は特にない。

▼防御陣地

飛行していないユニットは、侵入に余計に移動力1を消費する。加えて、この地形にいて「このターン、味方が一切移動していない」に該当する場合、アタックプロセスの修正がさらに＋20される。

◆侵入できない地形での移動

侵入できない地形を越えるためには、原則的にその地形に侵入できるメカニックに同乗するなどの手段を取る必要がある。

例えば、敵が河の向こうにいる場合などがそうだ。河の向こうにいる相手と戦うためには、一旦メカニックなどに乗せてもらって移動し、それから再びメカニックから降りて攻撃(突撃)するというプロセスを経る必要がある――無論、MC射程が充分な場合はこの限りではなく、河越しに相手を攻撃できることもあるだろう。

NPC部隊同士の戦闘

ときにはPCたちが傭兵部隊やタウンの防衛軍などと協力して戦う場合があるだろう。その場合もルール通りに処理することができるが、NPC同士の戦いをより素早く解決するために、以下の[NPC攻撃処理チャート]を用いてもよい。

なお、NPC同士の突撃は行なわないのが無難だ。

第三勢力の出現

基本的に三勢力以上が出現しての戦闘は想定されていない。どうしても必要な場合、ストラテジープロセスでは交戦する各勢力同士がそれぞれに士気を削り合い、あらためて〈戦略／戦術〉判定を行なって一番低いものから行動宣言を行なって処理するとよいだろう。

もし3つ以上の勢力が攻撃を行なった場合、まず一番大きな戦力を持つ敵軍とPC、次の規模を持つ敵軍とPC、という順に処理すること。

マスコンバットを省略する

一定の条件を満たしたらマスコンバットが自動的に終了する、という処理をGMが行なってもよい。たとえばどう考えてもPC側が勝利(敗北)することが確定した、あるいは通常の処理を行なったほうが面白いと判断した場合、などである。GMは自由にマスコンバットを終了させてよい。

PCが敗北した

PCの士気が0になった場合、PCたちは集団としての体を失い、敗北したことになる。もちろんまだあきらめない、と考えるPCも多いだろう。

その場合は負けたことによってどのような損害が発生したかをGMが描写した後に、GMが負けたキャラクターがどうなったかを決定する。この時、［敗者運命チャート］を振ってもよい。PCたちが復讐戦を挑むとしても、それは今ではないだろう。

マスコンバットとラックポイント

ここでは、マスコンバットでのラックポイントの扱い方について解説する。

◆チャートの振り直し

マスコンバットで使用するすべてのチャートに対し、PCはラックポイントを1点使ってふり直しを試みてもよい。これには、GMが振るものも含まれる。

また、チャートの結果として振ることになったダイスロールについても、ラックポイントを使って振りなおしを試みて構わないものとする。

◆チャートの結果をずらす

望むならば、ラックポイントを消費してチャートの結果をずらしてもよい。この場合は、チャートの結果をひとつずらすごとに、4点のラックポイントを必要とする。

戦力、士気決定チャートの注意点

　装甲値やSUV、スキルなど、同系統の事項で得られる修正は、その条件を満たしている場合、一番高いひとつのみを採用する。また、チャートにある「部位ひとつのSUV」は、肉体SUVかメカニックの本体SUVの中のもっとも高いものをもちいる。

　スキルが条件になっているものは、SRではなくスキルの元値が条件を満たしている場合、修正を得ることができる。

突破力決定チャート	突破力
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が100以上である（重複しない）	+10
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が200以上である（重複しない）	+20
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が300以上である（重複しない）	+30
DCが20以上である	+5
DCが50以上である	+10
機動回避できる	+20
機動性がAである	+20
機動性がBである	+10
MVが80以上である	+10
MVが200以上である	+20
REFが20以上である	+5
REFが30以上である	+10

移動力決定チャート	移動力
MVが1～20	0
MVが21～100	1
MVが101～300	2
MVが300以上	3
REFが30以上	+1

ストラテジーロール修正チャート	〈戦略／戦術〉達成値
現在の全体士気が敵軍より上	+10
現在の全体戦力が敵軍より上	+20
現在の全体戦力が敵軍の3倍以上	+40
司令官のSYMが15以上	+10
司令官の〈交渉〉が70%以上	+10
司令官がイノセント	+10
勝利すれば多額の報酬が得られる（GMの判断）	+10
郷土や国土を守る戦いである（GMの判断）	+10
司令官自身（ヴィークルは含まない）がHW以上の負傷を受けている	−10
このターンに司令官が入れ替わった	−10
前ターンに味方のPCまたはゲストが除去された	−10
補給が十分でない（GMの判断）	−10
疲労し、衛生環境が劣悪である（GMの判断）	−10
部隊に納得のいく報酬が払われていない（GMの判断）	−10
地形情報がない（GMの判断）	−10
極端に寒い・暑い（GMの判断）	−10

戦力決定チャート	戦力値
※ユニットがPC／ゲストである	+20
MC射程1以上の武器を持っている（準備していなくてもよいが、使用可能な状況であること）	+10
Ⅳ類火器を持っている（準備していなくてもよいが、使用可能な状況であること）	+10
部位ひとつの装甲値が100以上である	+10
部位ひとつの装甲値が200以上である	+20
部位ひとつの装甲値が300以上である	+30
機動回避できる	+10
飛行状態である	+10
部位ひとつのSUVがJ以上	+10
部位ひとつのSUVがP以上	+20
機動性がAである	+20
機動性がBである	+10
※アーティフィシャル・ボディである	+10
突破値が30以上である	+10
突破値が50以上である	+20
［コンバット］スキルのうち1つでも101%以上のものがある	+10
※異能力を使用できる	+10
※〈イメージファイト〉もしくは〈ソフトウェア〉が70%を越えている（重複しない）。	+10
※〈イメージファイト〉もしくは〈ソフトウェア〉が150%を越えている（重複しない）。	+20
※〈戦略／戦術〉が70%を越えている	+10
※〈土地カン〉が70%を越えている	+10
※〈トラップ〉が70%を越えている	+10
7以下のアビリティがある	−10

士気決定チャート	士気値
※ユニットがPC／ゲストである	+20
※ハンターランクがEである	+5
※ハンターランクがDである	+10
※ハンターランクがCである	+20
※ハンターランクがBである	+30
※ハンターランクがAである	+50
※味方にC～Bランクハンターがいる（重複しない）	+10
※味方にAランクハンターがいる（重複しない）	+20
突破値が50以上	+10
※WILが15以上	+5
※〈精神防壁〉が70%以上	+10
※〈精神防壁〉が150%以上	+20

D100	ストラテジーイベントチャート
01-50	特に何事もなかった。
51-53	スコール。 種別：レーザーを装備している部隊の戦力はこのターン半減する。この効果は重複しない。
54-55	ただよう不安。 味方ユニットはWILのAR1を行ない、失敗すると士気の10%を失う。
56-57	狙撃！ 司令官キャラクターは胴体に〈物〉155点の固定ダメージを受ける。機動回避は可能。
58-60	敵の猛烈な反撃！ 味方ユニットはREFのAR1を行ない、失敗するとこのターン、移動力がマイナス1。
61-63	敵弾幕の隙を見いだす。このターン、味方ユニットは突破判定がSR2に。
64-65	突破のチャンス。このターン、味方ユニットは移動力が1点上昇する。
66-67	士気高揚。 味方ユニットの士気がそれぞれ現在値の10%だけ回復する。
68-70	敵陣崩壊。敵ユニットの中で士気がもっとも低いユニットが戦場から撤退する。複数いた場合、すべて撤退。PC、ゲストには効果なし。
71-73	大声援。 戦闘がどこかのハッカーによって衛星中継され、喝采を浴びる。
74-75	雨／雪。 種別：レーザーを装備している部隊の戦力はこのターン半減する。この効果は重複しない。
76-77	磁気嵐。このターン、種別：ミサイルは戦力に数えず、突撃に使用することもできない。
78-80	膠着した戦況。このターン、味方ユニットは突破判定がSR1/2に。
81-83	メタルホッパー！ 金属イナゴの襲来で視界をふさがれ、このラウンドはすべてのMC射程が0となる。
84-85	大竜巻！ 飛行しているユニットの移動力は0となり、飛行ユニットはこのターン自分から突撃を行なえない。
86-87	通信の混乱。 味方ユニットはINTのAR1を行ない、失敗するとこのターン、移動力がマイナス1。
88-90	幸運が微笑む。 味方ユニットのラックポイントが1点ずつ回復。NPCには無効。
91-93	致命的な狙撃！ 司令官キャラクターは胴体に〈物〉205点の固定ダメージを受ける。 機動回避は可能。
94-95	敵の罠に落ちた。このターン、敵軍ユニットは移動力が1点上昇する。
96-97	勝利の予感。 味方ユニットの士気がそれぞれ現在値の20%だけ回復する。
98-99	天変地異が襲いかかる！ このターン、すべてのユニットは移動できない。
0	大混乱。 後2回振る。

アタックプロセス修正チャート	達成値
味方の戦力が敵軍の1.5倍以上	＋10
味方の戦力が敵軍の2倍以上	＋20
味方の戦力が敵軍の3倍以上	＋40
味方の戦力が敵軍の4倍以上	＋60
味方が持つMC射程が、敵の持つMC射程より長い	＋30
このターン、味方が一切移動していない	＋20
現在の全体士気が敵軍より上	＋10
補給が十分でない（GMの判断）	－10
疲労し、衛生環境が劣悪である（GMの判断）	－10
このターンに司令官が入れ替わった	－10
前ターンに味方のPCまたはゲストが除去された	－10

突撃結果チャート	影響
MO以上の負傷を受けた（武器や装備品は除く）	負傷したユニットを除去、さらに所属陣営の全体士気－2D10
HWを受けた（すでに負傷していた場合は含まない）	負傷したユニットの士気を現在値の50%に
一切ダメージを受けず敵を倒した	所属陣営の全体士気+2D10
1ターンで敵を倒した	所属陣営の全体士気+2D10

1D10	NPC攻撃処理チャート
1-5	戦力の低い側だけが一方的に除去される
6-8	双方、一番戦力の少ないユニットひとつを除去する
9-0	戦力の高い側が最大戦力のユニットひとつを除去する

1D10	敗者運命チャート
1	奇跡的に無傷で生き延びた。いずれ復讐の機会もあるだろう。
2	ランダムな部位にLWを負う。
3	戦力決定に使っていた武器が破壊される。
4	ランダムな部位にMWを負う。
5	外見に影響するような傷を負う。 治療するなら$3000。
6	ランダムな部位にHWを負う。
7	着用している防具すべてが破壊される。衣服は壊れない。
8	ランダムな部位にMOを負う。
9	ランダムに決定した能力値ひとつを、永久に1点失う。
0	残念ながら、君は死んでしまった。

アタックプロセス修正チャート

このチャートでは「味方」「敵軍」はその攻撃に参加しているものだけを意味している。

NPC攻撃処理チャートも同様。

ランダムな部位の指定について

1D10を振り、命中部位表を参照するとよいだろう。

ランダムな能力値の決定について

1D10を振り、キャラクターシートのアビリティを順番に当てはめていくといいだろう。その場合、9と10に対応するアビリティはないため、振り直して8以下が出るまで繰り返すこと。

マスコンバット運用ガイド

本コラムでは、マスコンバットを遊ぶ際に留意してほしいいくつかの注意点について、それらの運用ガイドとトラブルシューティングを記述する。

■マスコンバットは対戦ゲームではない

まず気をつけてほしいのは、マスコンバットは決してシミュレーションゲームではないということだ。

マスコンバットはあくまで、『MHE』のテーマのひとつである"ハンターチームVS軍隊"というシチュエーションを演出するためのギミックであり、TRSなどと同じくシナリオの一部、ワンシーンに過ぎない。それ自体を独立した対戦ゲームとして遊ぶようには設計されていないのだ。

ゆえに、マスコンバットそのものを目的としたプレイには適さないし、決してプレイヤー側とGM側が真剣勝負をするためのものでもない。

参加者は特に、この点を注意してもらいたい。

■マスコンバットは現実の戦争ではない

マスコンバットは現実の戦争を再現するためのものではない。あくまでゲームとして運用するためにデフォルメされたルールである。

言うまでもないことだが、マスコンバットで表現される戦争は、現在も世界のどこかで起こっている悲惨な戦争とは、根本的に違うものなのだ（ましてや、これは架空の未来世界のお話である)。

したがって、プレイヤーはみずからの軍事知識とGMが提示した状況や解釈が違ったからといって、GMに文句を付けるようなことをしてはならない。ゲームと現実を混同した理論を振りかざして他人を言いくるめようとするなどはもってのほかだ。気をつけてほしい。

同様に、GMはマスコンバットを運用する上で、正確な軍事知識をわざわざ仕入れる必要は一切ない。ゲーム内においてはGMの判断が常に正しいのだということを忘れないでほしい。セッションの他の部分と同じように、参加者を楽しませようという心構えさえあれば十分だ。

■マスコンバットにおけるGM判断

マスコンバットはゲーム中の他の局面よりも、GMが判断すべき事柄が比較的多くなる。

チャートの修正が有効なのかどうか、スポットルールを適用すべきかどうか……そういった判断の際に重要になるのは、その場面のビジュアルをGMがイメージできるかどうかだ。

これは何も、ミリタリー知識を根拠に判断せよということではない。その場面が映画や漫画のワンシーンとして「いかにもありそうだ」と思える自然な光景であるかどうか、根拠にするのはその程度のもので構わないのだ。

そして、逆にもし明確にイメージが出来ないのなら、あるいは迷うようなら、それは修正として加えるべきではないだろう。GMすら根拠となるイメージを想像できない修正が、参加者を納得させられるとは考えにくいからだ。

その戦場がどのような状況になっているのか、そしてPCに何をさせたいのか、GMはあらかじめある程度のビジュアルを心の中に作っておくことが望ましい。

■マスコンバットは時間がかかる

マスコンバットは処理に多くの時間を取る。これはやむを得ないことだ。

よってマスコンバットを一度のセッションに2回以上組み込むことや、時間の制約が厳しいコンベンションなどで行なうことはあまりお勧めできないし、マスコンバットに入るまでに予想以上の時間がかかった時は、マスコンバットを省略したり通常の戦闘に置き換えたりといった判断が必要になることもあるだろう。

GMは、時間がかかって当然のものなのだということをしっかりと自覚した上で、マスコンバットをセッションに組み込むかどうかを判断すること。

■終わりに

長々と注意点を書いてきたが、なにも難しく考える必要はない。マスコンバットはつまるところ、少数精鋭のヒーロー（そう、PCたちのことだ）が多数の軍勢を相手に胸のすくような活躍を見せる、映画のハイライトシーンのような活劇を表現するためのギミックであり、それ以上でもそれ以下でもない。その点において、『MHE』の他の部分と本質的な違いは何もないのだ。

マスコンバットには確かに、注意すべき点も準備すべき部分も比較的多い。だが、その手間をかけるだけの価値と、セッションの山場となるだけのポテンシャルを持った、『MHE』の大きなウリのひとつである。必要以上に気負うことなく、マスコンバットを積極的にあなたのセッションに組み込み、楽しんでもらいたい。

そして最後に、GMはマスコンバットにおいてルールブックの記述をできる限り優先すること。これも他のルールと同様である。



WORLD SECTION

METALHEADの世界

『MHE』の世界は、現代よりテクノロジーが進化した22世紀の地球である。2170年代の世界背景について、これまでの歴史や環境、地理などを順番に解説していこう。

時代の変遷

地球が生まれ、人類が誕生し、世界はその姿を大きく変貌させてきた。

現在の地球の姿は、激動の時代といわれた20世紀末を起点としており、21世紀末に起きた天変地異を経たものである。

メタルヘッドの世界は2150年代に幕を開けており、次の2160年代には社会の革新と動乱があった。そして、2170年代をさらなる新時代と位置づけている。

崩壊と統合の時代

世界は2回の特筆すべき世紀末をくぐり抜けてきた。

そのうちのひとつは、20世紀末である。当時の人類はふたつの大問題に直面し、行き詰まっていた。

ひとつは環境問題－技術の急速な進歩と、人口の爆発的増加に伴う生活圏の拡大が原因である。20世紀中盤にくらべて環境問題が盛んに議論されるようにはなっていたが、一度転がりだした雪玉は、巨大化の一途をたどるだけで止めることはできなかった。

第2の問題は、増加の一方をたどる各地の紛争、テロリズムの横行である。

冷戦が終結して久しいこのころ、巨大国家同士の争いはなくなっていた。しかし、東欧、中近東、アフリカ、アジア、中南米などにおける民族的・宗教的武力衝突は、日夜ニュースをにぎわせていた。

20世紀を過ぎ、21世紀を迎えると、紛争やテロリズムの増加は加速する一方となった。

これまでの原因の他、地域や国ごとの経済格差への不満が加わり、くすぶっていた火種にいっせいに火がついた。

人々の中で危機感が急速に高まり、政情・世情への不安、世界経済への不安、環境破壊と人口の過密を起因とする衣食住の不安などに慢性的に悩まされるようになる。

そんな中でも、人口増加はさらに加速し、経済活動は都市部へと集中する。生活苦から郊外に住む人々がこぞって都市部に流入するようになったのである。

過密都市での暴動や凶悪な殺人事件は後を絶たなかった。

識者は危機感から来る一種の集団ヒステリーと分析したが、解決策は得られなかった。

21世紀後半、各地域の統合によって平和を迎えたところもあるが、反対する勢力がテロや紛争を引き起こすことも多く、ついには凡世界紛争時代が到来する。

世界大戦レベルの戦争は勃発しなかったが、順調に発展してきた文明が徒となった。

21世紀末のカタストロフ

20世紀には大量破壊兵器――核、細菌、化学兵器が誕生した。これらNBC兵器は人道的な観点、環境への配慮から、広範囲に使用されることはなく、あくまでも牽制として配備される程度であった。さらに軍縮によってICBMの数も減少していった。

その一方で、21世紀にはNBC兵器はよりコンパクト化され、限定的に使用することが可能になった。

こうした兵器は戦局を変えるために要所に対

するピンポイントで投入されるのが基本だった。しかし、小規模だが決して和解が見込めない敵に対して、いわゆる「民族浄化」の目的で使われることもあった。

世論は非難を浴びせたが、増えすぎた人口が地球環境を破壊したために、気象はねじ曲がり、資源の奪い合いになっていた当時、「人類の数を減らさなければ破滅する」と考える者が潜在的に多かったのではないかと言われている。

戦術核などの使用は環境に影響を及ぼさないと思われていたが、現実は違った。

各地で散発的に使用されたNBC兵器は、地球を死の星にすることはなかったが、深刻な爪痕を残した。

その後、2090～2100年代には、大洪水や大地震などのような天変地異が相次ぎ、それに付随して、原子力発電所など各地のエネルギー施設が倒壊していった。

さらには、BC兵器の影響と思われる新種のウィルスが破滅的な疫病を全世界レベルで蔓延させていった。

結果、約10年ほどの短い期間で、世界人口は1/6に、他の生物はそれ以下の数にまで減少した。

緑地帯は砂漠化したり荒れ地と化し、あらゆる場所に汚染地域が発生した。海域のうち、無傷なのは人の手の入っていない大洋や極地周辺だけとなった。

2150年――新体制の確立

22世紀に突入した地球は、見るも無惨な荒野と化していた。

BC兵器や環境汚染、遺伝子汚染で生じたらしい突然変異体(ミュータント)が徘徊し、強酸雨や毒性嵐に洗われる地獄である。

絶滅を逃れた人々はかつての大都市に寄り集まり、細々と再建を始めた。

この時点で国家というシステムは消失し、地域ごとの巨大企業が手綱を握って、大都市それぞれ独自の行政が行われるようになる。

新型の疫病、急変する気象、近隣地域との紛争、荒野から迷い込んだミュータントなど不安要素が多い中での都市生活だったが、荒野には人類が生きていける場所はない。

こうして半世紀ほどが経過し、2150年代の各地の都市に巨大企業による支配体制が確立した。これらは“メガ＝シティ”と呼ばれ、人類史上かつてない規模の巨大都市が各地に成立することになった。崩壊しかけた人類文明は、息を吹き返したのである。

メガ＝シティに住む者は労働力を提供し、自分たちの生産した製品を消費する。これが、メガ＝シティを牛耳る“支配企業”が描いた新しい社会システムだった。

メガ＝シティは劣悪な自然環境から住民を守るための理想都市で、快適な暮らしを提供できるはずだった。しかし、定員をはるかに超える難民が押し寄せたため、都市はかえって暮らしにくい場所になったのである。

自然環境の劣悪な都市では狭い範囲に人が押し込められ、環境がましであれば都市の範囲は郊外に向かって無計画な拡張が続いた。

十分な恩恵を受けられない難民や中流以下の市民は、シティ外縁のダウンタウン、スラム街に住むしかなかった。そこは無差別テロ、都市犯罪などが横行する危険なエリアである。

ちなみに支配する者にもされる者にも属さない、フリーのエキスパートである“ハンター”とそのバックアップ組織“ギルド”が生まれたのは22世紀序盤のことである。

ハンターはメガ＝シティ体制下で、何でも屋として人々の注目と憧憬を集めた。

2160年――シティとタウン

富の集中と技術の結集は、滅びを待つしかなかった人類に新たな未来を与えた。

支配企業のうちいくつかは、地球環境を回復するための研究を進めていたが、それらが実を結んだのである。

最初は実験的だったテラフォーミング(環境改造)は盛んに行われるようになり、メガ＝シティの周辺には、人類が生活できる緑地が再生した。

緑が回復したのを見た人々は、さっそく開拓と移住を開始する。それは同時にメガ＝シティ体制の崩壊を意味した。

環境改造の成功の結果、シティを出て行ったのは下層民である。

この時期、月面からの謎の攻撃もあって、一時的な世界恐慌が起こり、配給削減と治安維持強化による弱者への締め付けが厳しくなった。それも人口流出をうながす要因となった。

ともかく貧民は開拓民となることで未来に希望を持つことができ、人口の流出でメガ＝シティは予定されていた通りの理想都市になるため、富裕層は都市に残留した。

結果、地球上には都市住民と開拓民、異なるライフスタイルを主張する人々が生まれた。

都市住民は保守的で特権意識が強い。彼らは“アリスト”と自称し、都市を出ていった人々を

ハンター組織の過去と現在

成立当初〜2160年代までのハンター組織はギルドが中核だった。ハンターの互助組織がギルドであり、各地のギルドを統括する上部組織としてユニオンというものがある。

本来、ユニオンは社会認知度が低い団体であり、ユニオンはもとよりギルドでさえハンターを縛るような性質は持っていない。ユニオンはギルドの管理を、ギルドはハンターの援護や支援をする組織に過ぎず、主役はハンター自身なのである。

2170年代においても、ハンター組織の中核はギルドということに変わりない。ユニオン、ギルド、ハンターという三者間の上下関係は緩く、命令系統もないのである。

対するヴェーダはユニオンの人材が流出してできた組織だが、ユニオンがもともと軍事力を有していないため、実はヴェーダに立ち向かうのはアンチ・ヴェーダ・ハンター(=ユニオン・ハンター)個人である。

ユニオン側と比較するなら、ヴェーダのハンターは組織そのものの構成員であり、軍隊と同じ階級や命令系統がある。ヴェーダはハンターの支援を直接行ない、その下部組織はない。仕事の斡旋や仲介をするヴェーダ・ブローカーはいる。

蔑む傾向にある。支配企業に労働力を提供しなくなった開拓民を逆恨みする者もいる。

一方、荒野を開拓し、貧しいながらも自分たちの街(メガ=シティに対してタウンと呼ばれる)を作った人々は“イミグラント”と呼ばれる。イミグラントは冒険心と反骨精神にあふれ、その生き方を誇りとしている。また、彼らはメガ=シティに居座るアリストたちを快く思っていない。

これら2者の対立は、開拓によってタウンが増えれば増えるほど激しくなってきた。

社会に大きな変化があったにも関わらず、タウンの存在は公式に認められていない。これは2150年代のスラムに対する見解と同じだ。

いや、メガ=シティは以前にも増して、自らの権益を守らねばならなくなった。年を追うごとにタウンの力はシティに追いつき、シティに集中していた資源や富が減少している。

メガ=シティ側は周辺タウンを警戒し、さまざまな方法で干渉するようになった。

以前は、企業間あるいはシティ間で起こった紛争が、シティとタウンの争いに変わっていったのである。

60年代後半──じりじりと続く対立

10年が経過し、地域差はあるものの、イミグラントの移住はだいたい完了した。

北米においてはアークとフォート・ネーブルの二大タウンを中心として、周辺に大小のタウンが形成され、メガ=シティの干渉をはねのけるレベルにまで成長を遂げた。

支配企業は、歯止めが効かないまでもこの状況は予測しており、成熟したタウンから富を搾取する戦略を立てていた。

アリストはテラフォーミング技術の秘密を独占したのである。バイオ植物やマイクロマシンが関わるような高度な科学技術は、タウンではすぐには真似ができない。

新たな土地の緑化はシティがコントロールし、前線基地が置かれ、アーミー派遣や交通封鎖が行われた。

力をつけたタウン側も抵抗や逆襲を行い、常時銃火が絶えない地域も出始める。

たとえ戦力的には同等であっても、タウン側は決してメガ=シティそのものに手は出さなかった。いや、出せなかった。

「都」を攻撃すれば人類の衰退につながりかねない、と考えられていたからである。それに片方が大量破壊兵器を使ったら、きっと報復が行われるだろう。

戦争が激化すれば、回復した自然が損なわれ、第二のカタストロフが起きる可能性もあった。

こうしたことから特に北米でのテラフォーミング計画は遅れ、アリストとイミグラントは緑地を挟んで、にらみ合いを続けていた。

メイ・ストライク

この状況下、圧倒的な科学力と優秀な人材を擁するユニオンは、世直しと称して軍を起こした。ユニオンはハンターギルドの上部団体で、底知れぬ力を秘めていた組織である。

戦争サービス企業エルメシオンと11年独占契約を結び、ハンターに呼びかけ、多くの傭兵を集めた彼らは北米3シティに攻撃を始めた。

幹部会を説得し、戦争を主導したのはアイザック・R・ランドルフという有名なハンターだった。彼の決起で、すべては動き出したのだ。

地上最強の個人戦力であるハンターが中核となったユニオン軍は精強だった。緒戦でメガ=シティ側の艦船を奪取し、戦略兵器を搭載した大艦隊も編成した。

北米を包囲したこの艦隊は、アーミー駐屯地やシティ中枢へ巡航ミサイルによる奇襲をかけた。さらにはNBC兵器も容赦なく使われ、アリストたちは震撼した。

水上艦隊には軌道上の攻撃衛星で対応できるとされていたが、スペース・デブリの影響とユニオンの妨害工作で軌道からの攻撃はことごとく失敗した。そもそも、海防という概念が忘れ去られて久しかったのも敗因である。

緒戦数日間の打撃で戦意を失ったシティは、後に貯えていたNBC兵器をユニオンに引き渡し、休戦勧告に同意することになる。

強大な力を誇っていたUMA(北米シティ連合)はユニオンに膝を屈する形となった。

この,2169年5月のメガ=シティ襲撃事件は「メイ・ストライク」と呼ばれるが、まだ事態の収拾はついていない。

以後しばらく、北米全土は内戦/混戦状態となる。

ヴェーダの決起

支配企業を屈服させるためのメイ・ストライクは、メガ=シティのライフラインを停止させ、多くの死傷者や難民を出した。たった数日間だが、周辺地域や軌道までを巻き込んだ大きく激しい戦いであり、自然環境も一部破壊された。

シティを叩くというタブーを破ったユニオンは世間から恐れられ、また世直しを信じて参加

したハンターたちの多くも、惨劇を見て過ちに気づいた。

アイザック派は、ユニオンとギルドの構成員から批判され、シティのみならずタウンの人々も厳しい目を向けた。

こんな中、主魁アイザックは独裁体制を強め、反対派の排斥や更迭を強引に行った(アイザックはスタンドプレーを好まないフィクサーとして知られ、穏健な人物だったのだが、その豹変ぶりには誰もが首をかしげた)。

ユニオン幹部の過半数、特にフォート・ネーブル市長も務めるマイケル・キャラハンなどは憤慨し、アイザックと激しく対立した。

ユニオンはアイザックとその賛同者を除名処分にしようとした。しかし、アイザック側は逆に現ユニオンを否定し、自分たちこそ真の、新しいユニオンだと宣言して「ヴェーダ」という組織を旗揚げする。

ヴェーダに賛同する幹部や有力ハンター、支援する外部勢力は意外に多かった。特にハンターの中で、腕に自信があるハイランカーほどメイ・ストライク以前の状況を苦々しく思っていたようである。思想にこだわらない者、最新装備の供給を喜ぶ者もヴェーダにつき、結果としてハンター人口のうちの30%ほどが移籍した。

そして訣別したヴェーダは、ユニオンとほとんど同じかそれ以上の実力と機能を持つに至ったのである。

ユニオンは事実上ふたつの団体に割れ、この事件がもとで、その傘下にある世界各地のギルドもユニオンかヴェーダにつく形で分裂したのだった(2169年8月、ユニオン分裂)。

ヴェーダ3艦隊と支援勢力

ヴェーダの最大の特徴は、大量破壊兵器を有する艦隊を持っていることである。

攻撃を受けにくい大洋を自由に移動し、大陸奥深くのタウンにまで長射程ミサイルを正確に撃ち込める攻撃力があり、近接戦闘に持ち込まれても艦船は一級の火力を発揮する。まさに無敵の戦闘部隊がヴェーダ艦隊だ。

60年代の宇宙空間での戦争の結果、軌道がデブリであふれ、攻撃衛星や監視衛星が使いにくくなっている現状、海軍がより大きな力を発揮できるようになったことも証明された。

無敵ではあるが、こうした大艦隊を運用／維持するためには莫大な資材と多くのスペシャリストが必要になる。

こうした問題があったため、世界中のメガ＝シティの多くは、大規模艦隊や海軍そのものの



維持を放棄していた。

ヴェーダでは、まず専門家不足や人件費の問題をフリートネットシステムで解決している。優秀なハッカーやネットライナーがサイバースペースを介して、複数の艦艇をコントロールするというシステムである。

フリートネットシステムは50年代から研究され、実用化はされていたが、使用者の能力に負うところが大きいとされていた。優れたハッカーでも何とか1艦を操れるかというところだが、天才的な技量を持つアイザックやその側近は、ひとりで数艦レベル、一艦隊レベルを操ることができたのだった。

ヴェーダ艦隊は北米3シティを一斉攻撃するため、3つ編成された。

パナマを拠点／母港とし、テキサナを攻撃した南艦隊（中枢艦隊）、アンカレジからサン＝アンジェルスを攻撃した西艦隊、アイスランドからネオ＝アップルを攻撃した東艦隊である。

3艦隊はメイ・ストライク後は洋上から各シティを恫喝している。

これら艦隊が消費する膨大な補給物資は、ヴェーダを後援する外国メガ＝シティが提供している。

南艦隊はシャンカラ（インド）、西艦隊はミレニアム東京（日本）、東艦隊はヌーベルデルタ（欧州）が面倒を見ている。外国企業は何らかの利権を得ることを条件にヴェーダと結んだことは間違いない。その他いくつかのメガ＝シティも裏で支援を行っているという噂がある。

業務提携したエルメシオンは空軍戦力を提供し、オーバーテクノロジーを有する月面都市もアイザックに協力しているという（月面の介入があるため、軌道を守るスペーシーはヴェーダを押さえられないらしい）。

開戦直前、ヴェーダ（当時はユニオン）艦隊は北米3シティから強奪した軍艦と諸外国の艦艇で編成された。そのころ、シャンカラやヌーベルデルタ、ミレニアム東京はステルス艦など最新艦艇を「ネットライナーに強奪された」と言い訳して供与していた。

ヴェーダは企業傭兵（もとシティのアーミー）、下野の傭兵も多く引き抜いて配下とし、年々増強されている。

手際よく陸海空の三軍をそろえ、諸勢力と密約を交わしたのはアイザックの手腕である。

こうしてヴェーダは掛け値なしに地球最大規模、最強の軍隊となった。

2170年——北米の現状と今後

2169年9月、メキシコ湾に投錨する旗艦上で、「クリシュナ条約」が結ばれる。ここで、メガ＝シティ側の条件降伏と休戦が締結されたのだった。

市民を盾にしつつもシティ側はこれ以上の直接攻撃を中止してもらい、その代わり、保有するNBC兵器を引き渡した。また、シティはアイザックの意志に理解と恭順を示し、ヴェーダに敵対的なタウンへの共同攻撃を提案した。

この最悪の局面で全面降伏を回避せしめ、口八丁で切り抜けたシティ側全権大使の活躍はアリストたちに絶賛された。

同じころ、タウン側は対ヴェーダ戦で弱体化したメガ＝シティのアーミーを各地で打ち破り、領土を拡大しつつあった。

シティの横暴を叩いたが、弱者であったタウンの住民が今度はシティの領土を奪っている……。「誰かが北米を、世界をひとつにまとめ上げなくてはならない」「力をもって戦争をなくさなければならない」——アイザックはこれらの理念を掲げ、次はタウンを敵とし、軍門に下すという宣戦布告を行った。

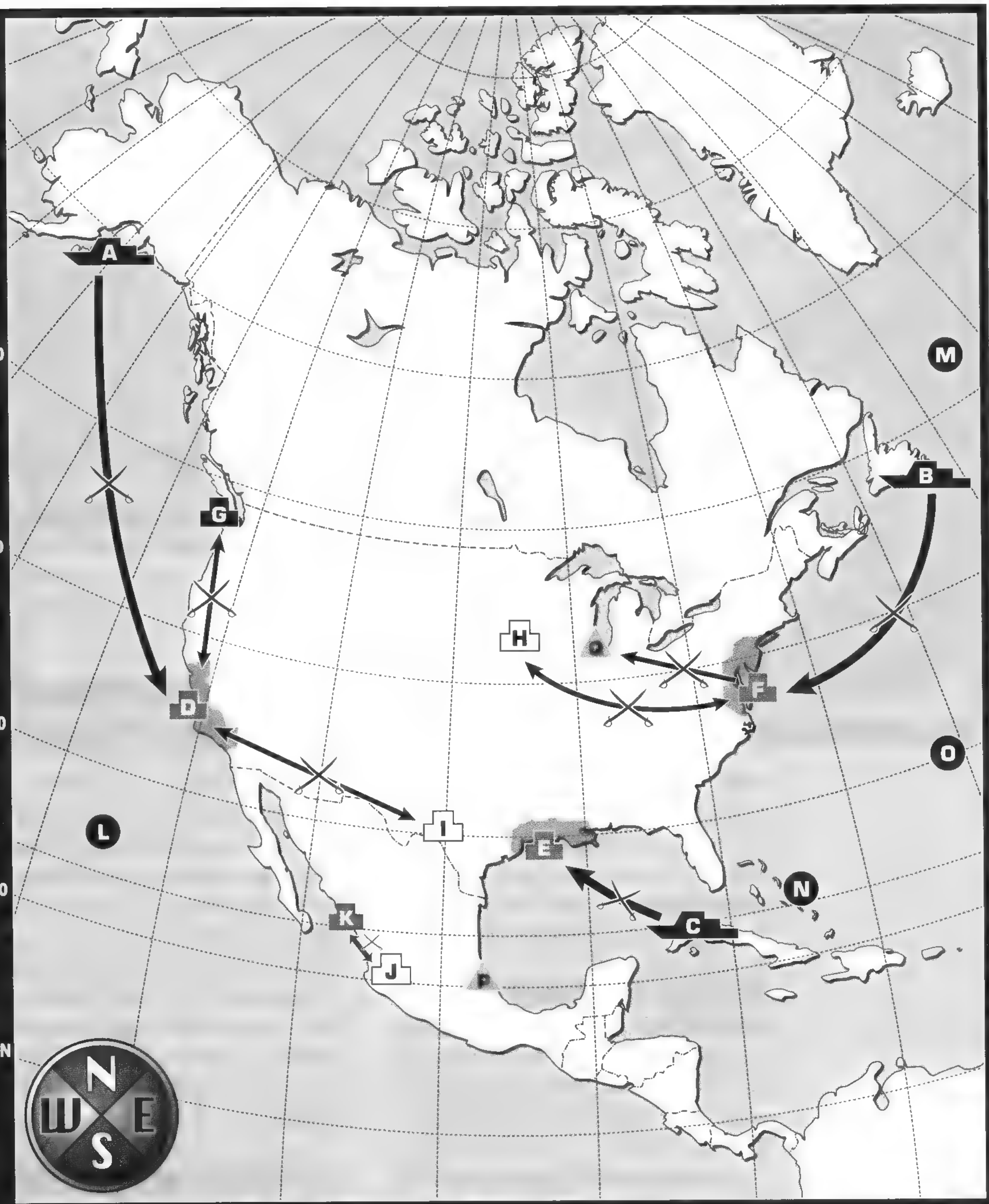
世論に配慮するなら、今後は艦隊の火力を使った攻撃でなく、陸戦中心で占領を進めなければならない。

しかし、この少し前にユニオン分裂が起こっていて、戦力となるハンターの数は減っていた。また政治的にもシティを完全に押さえられなかったため、タウンへの徹底的な侵攻作戦は先送りされることになった。

北米エリア統一を目標に掲げた時点で、ヴェーダのハンターとユニオンのハンターは「同等の力を持つ敵対者」となった。ヴェーダは高質精鋭、ユニオンは伝統と一般社会からの応援、人的資源の多さなどが強みである。

ヴェーダ×ギルド。ヴェーダはその野望を果たすのか。また、ハンター組織の二分化は一時的なものかも知れないし、今後も続くのかも知れない。

さまざまな勢力、さまざまな思惑に彩られた混迷の戦国時代。それが『メタルヘッド・エクストリーム』70年代の世界である。



A：ヴェーダ西艦隊
B：ヴェーダ東艦隊
C：ヴェーダ南艦隊
D：サン=アンジェルス
E：テキサナ
F：ネオ=アップル
G：Ⅲプレックス
H：フォートネーブル
I：アーク
J：パールトン
K：クリアカン
L：ミレニアム東京
M：ヌーベルデルタ
N：シャンカラ
O：エルメシオン
P：ニューブラジリア
Q：シカゴ自治区

勢力相関図

自然環境

視野に広がるのは荒野か砂漠、もしくはバイオ植物によるジャングル。メタルヘッド世界の自然環境は過酷だ。こうなってしまった理由を知るには過去を振り返る必要がある。

大地と天の表情

メガ＝シティの位置

人類の生存圏としてもっとも大規模なものが、世界各地に建設されたメガ＝シティである。

50年代はその最盛期で20か所の巨大都市が建設されていた。それが60年代に、月面都市からのマスドライバー攻撃を受けて、15か所に減ってしまった。

70年代に世界的プレゼンスを向上させている地域はヨーロッパ、インド、南アフリカ、極東、南米などである。

シティ以外に、うらぶれた田舎にごく小さな集落が存在することもある。これとは別に、最近では緑化地域に移民が作ったタウンも多くなった。地域によってはメガ＝シティ並みの力を持つところもある。

地球の姿

21世紀の終わりに地球を襲ったカタストロフは、人類を始め、多くの生物を絶滅寸前に追い込んだものの、地球の姿そのものを大きく変えるまでには至らなかった。

この天変地異については諸説紛々だが、いまだに明確な解答を得るまでには至っておらず、識者たちの間で今でも議論が交わされている。

一部の狂信的な人々は、「これまで無意味に地球を汚し続けてきた、罰が下されたのだ!!」などと訴え続けているが、それもあながち間違いではないのかも知れない。

なぜならば、カタストロフは人為的に起こされたものだということもできるからだ。21世紀中盤、それまでにも世界各地で続いていた紛争が、一気に激化した。そして兵器開発を営む大企業は、実地試験も兼ねて大量の局地的NBC兵器を戦場に投入。それが結果として地球環境に悪影響を及ぼし、カタストロフを引き起こしたと見られているからである。

自然

地球の環境は大きく変わった。21世紀の中盤まで陸地の緑のほとんどは失われ、それを頼りにする生物も激減した。

それは食物連鎖の崩壊を意味し、叡智を備え、かつカタストロフを起こした張本人である人類を除き、哀れな動物たちは次々とその数を減らしていくこととなった。

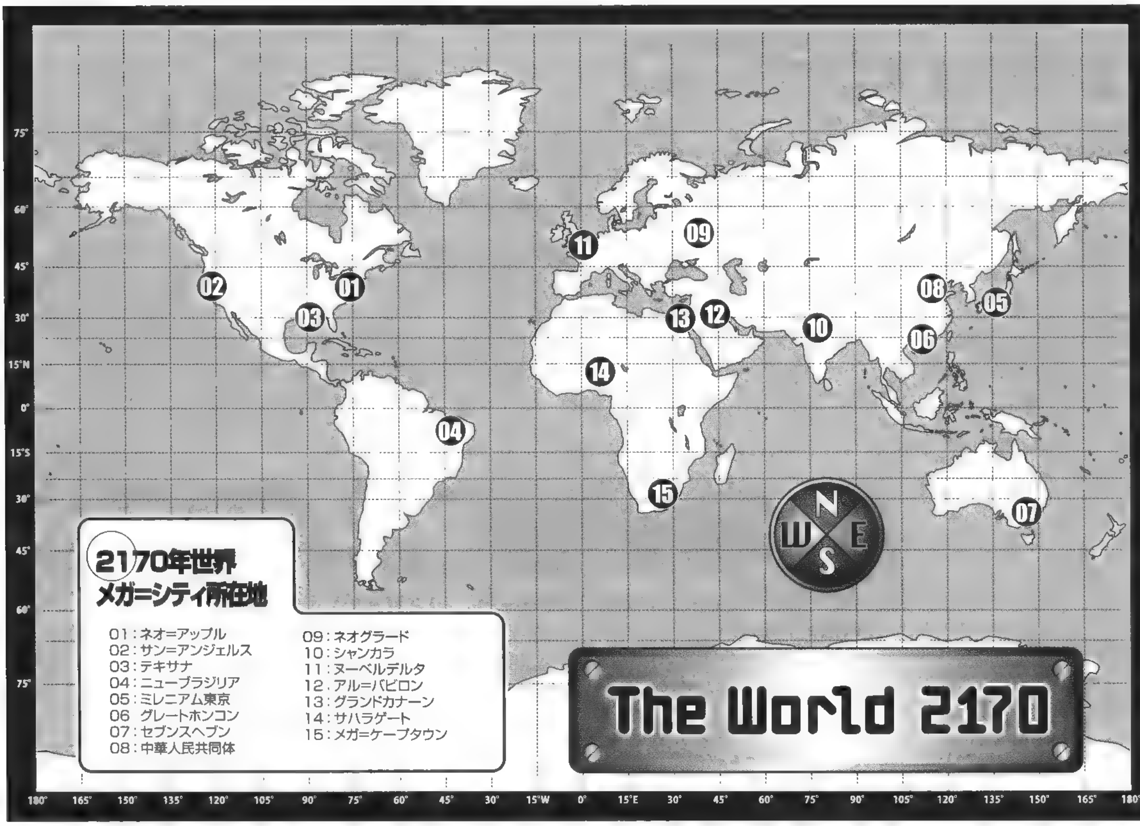
海洋の汚染は沿岸部が目立つが、外海はそれほどではない。北極及び南極の氷の量が減少したため、海抜は上がっている。しかし、河川、湖などといった水域は、消滅したり形状が変化するなどして、変化が見られる。衛星写真などで見ると、砂漠や荒野が多く、地上は水に乏しい印象を受ける。

自浄能力と環境改造

20世紀の頃から人類が地球に与えてきたダメージは、カタストロフを境に、ついに自浄能力の限界を超え、一部の地域を除けば不毛の地となっていた。

22世紀中盤まで、森林は絶望的なほど減少し、人類共通の聖地と見なされるほどだった。その情報はメガ＝シティ内で完全に機密扱いとされ、誰であっても森林に行くことは許されなかったほどである。

それら本物の森は今でもその存在は秘匿され、



シティ行政府が配置した強力な殺人ロボットによって守られていることが多い。天然資源（木材や動植物）は高価で取り引きされるため、密猟者はあとを絶たない。保護森林にロボットが配置されているのは、それらを撃退するためなのだ。

2160年代からは、支配企業によるテラフォーミング（環境改造）が行われるようになった。それによって世界的に森林が増えつつある。

劣悪な環境に対応し、短期間に成長、増殖するバイオ植物は自然界に存在するものと根本的に違う。有害物質を分解吸収したり、酸素などを放出する機能を持つ、本当の自然を回復させるための手段として創り出されたのである。

本物の草木のように資源にはならず、木材や紙などは非常に貴重な物とされる。人工の森には食物連鎖を形成する細菌や生物も放されたが、こちらも遺伝子操作で生まれた“生きた道具”に過ぎず、自然の動物のような希少価値はないに等しい。

バイオ植物を繁殖させることで緑地を無作為に増やしている地域もあるが、70年代においては、メガ=シティとタウンの利権争いのため、緑化を計画的に行っている地域の方が多い。

なお、北米から中米にかけての地域は現在、戦争状態にある。メガ=シティ近郊では、NBC兵器が使われたため、放射能に冒された荒野に戻ってしまった地域もある。

北米の景観としては、NBC兵器の攻撃がまだない内陸部に緑が多い。

異常気象

カタストロフの影響により、局地的な豪雨・豪雪、干ばつ、昼夜間での激しい気温差など、各地で予測不能な異常気象が相次いでいる。熱風、強酸雨や毒嵐など、人間の生命に直接関わる危険なものもある。

磁気嵐も深刻だ。強力な磁界を帯びた竜巻のようなもので、いっさいの電子機器が使用できず、最悪の場合、壊れてしまう。

ミュータント

カタストロフ後、NBC兵器などの影響で、おぞましいほどに姿を変えた生物が荒野に現れるようになった。それらは“ミュータント”と呼ばれ、恐れられている。

ミュータントは野生動物から変化したものだけでなく、人間が母体となっているものもある。

シティとタウン

旧世紀の大都市跡に建設された巨大な都がメガ＝シティはかつて唯一の人類の生存圏だった。 現在ではそこから流出した人々によってタウンが各所に造られている。

都市の者と街の者

メガ＝シティ

旧世紀の大都市跡に造られた巨大な都市。支配企業によって運営される荘園のような街で、そこの住人はすべて企業のために働いている。

シティに残る選択をした住民は、企業への貢献（忠誠と言ってもいいだろう）と引き替えに、安全と豊かな生活を保証されている。ただし、全員が平等というわけではない。企業幹部を頂点とする一種の階層社会が出来上がっており、多くの人々はステップアップを目指して、日々働いている。

メガ＝シティの都市機能中枢であるAIやライフラインを守るため、一般的なメガ＝シティは市街中心部から外郭に向かって同心円状にいくつかの保安ゲートが設定されている。都市中枢付近は非常に安全で、そこから遠ざかるほどセキュリティは甘い。このシステムは50年代に確立し、今でも変わらず使われている。

かつてダウンタウンと呼ばれた「ほどほどに安全でほどほどに危険な」地区は、一般市民のベッドタウンか商店街として再開発が進んでいる。ここは郊外にできたタウン住民とシティ住民の交流／交易の場であり、事実上中立地帯となっている。治安もよく、誰もが気安く訪れることができるエリアと言える。

特に北米においては、全メガ＝シティがヴェーダの猛攻撃を受けた。休戦からだいぶ時間が経っているので、復旧はほとんど終わっており、基本的に住民は生活に不自由することはない。しかし、他のメガ＝シティと異なる点もある。

ダウンタウンなど、本来メガ＝シティの領域でない地区では、主要道路が分断されていたり、半壊したビルが建っていたりと戦争の爪痕が随所に見られる。中枢部への直接攻撃によって生じた都市機能AIの不具合も、さまざまな障害を引き起こしている。

タウン

2150年代の時点でもメガ＝シティの外に居を構える者たちはいた。それらは旧世紀の小都市の生き残りであったり、鉱山や軍事的要所を守備するのための町であったり、宗教的コミューンやバンデットの巣窟であった。

タウンにはこうした隠れ里か前線基地の類と、メガ＝シティと対をなす人類の生活圏として築かれた移民の町がある。後者は19世紀後期のアメリカを舞台にした西部劇に出てくるような、荒野の中にできた町を想像すればいい。そうしたタウンは60年代を経て70年代にはさらに数を増やしている。が、メガ＝シティのようにひとつの場所に異常なほど人口が集中することはない。

周辺には必ず森林か野原、汚染されていない湖か川、海などが存在する。正常な自然環境がない場所には、タウンができない。

タウンに暮らす人々はシティの住民よりは自然に親しんだ生活を送っているが、原始的というほどでもない。少なくとも電気や水道、通信ネットワークなどは整備されており、多少不便とはいえ、基本的な生活環境、生活習慣はシティ住民と同じである。

そして、回復しつつある自然環境を、むやみに破壊しないよう配慮している。

支配企業

人類の科学と文明が発展するにつれ、企業、つまり経済機構を司るものも発言力を高めてきた。企業グループのうち構成員が数1000万人〜数億人という巨大な組織は、人類社会で一番強大な存在となった。それが"支配企業"である。世界中のメガ＝シティには、それぞれ平均して2〜3社が存在する。

支配企業は膨大な資本力に支えられているため、潰れることはまずない。大プロジェクトの失敗とか、他の支配企業との競争などによって、一時的に左前になったり、傘下の中小企業を売却することはあっても、基幹産業または本社が倒産する可能性は低い。

これだけ巨大になると、ひとり〜数人では企業の意志決定はできない。多くのデータから最適な方法を選ばなくてはならないので、人間などという矮小な存在の命令に従わないひとつの生物としてとらえることもできるだろう。

タウンの台頭や月面の離反、最近では北米がヴェーダの猛攻を受けるなどしたため、70年代の支配企業は以前より力を弱めている。

大局的に見ると現状、世界の支配企業は勢力二分化の流れにある。かたや60年代に世界のリーダーシップを握った北米の支配企業群とそれらと親しい関係にある諸外国の企業。もう片方が、ヴェーダ事変で世界一の武力を誇示したヴェーダ、正確にはその後援をする企業群である。ヴェーダが北米を制圧すれば後援勢力は勢いを増すだろう。しかし、ヴェーダは組織として基盤がなく長続きしないという見方もある。

むしろ、支配企業にとっては、容易に削れない地力をつけてきた各地タウン勢力を一掃して、過去の支配体制を取り戻すことの方が難しいのだ。

タウンで生まれた企業体というのも存在する。こちらは昔ながらの中小企業で、規模は数人から数百人。地域に根ざした団体で、細々と運営されている。

ただし、メガ＝シティの法制上、支配企業の傘下にない会社は認められていない。このため、貿易関係などシティの企業や法政に関わる必要のあるタウン企業は、しかたなく名目だけ支配企業の傘下としての登録をしている。

ネットワーク

すべての人々にとって欠かせないもののひとつが、コンピュータネットワークである。

特にメガ＝シティにおいては、エネルギー施設、交通、流通、保安……これらすべてが都市中枢たる超高機能AIによって管理されている。ネットワークはその手足というわけだ。

シティ行政府はAIに判断できない決定や方針などは指示を出すが、細かな運営は機械に任せ、住人もみな何かしらネットワークの恩恵を受けている。コンピュータから指示を受けるのではなくて、誰もがそれをメディアやツールとしてうまく使いこなしているということだ。

ネットワークと人の関わりについては、シティもタウンも同じであり、地球上すべての生活圏はひとつのネットワークで結ばれている。

違いを挙げるなら、タウンの都市機能はAIでなくタウンごとに人の手で管理されているという点だ。通信に関しては、世界規模ネットワークが利用されている。

生活とネットワーク

貧富（あるいはシティかタウンか）によるある程度の差こそあれ、ネットワークは誰もが利用可能だ。

都市機能AIの端末は各家庭のみならず、街並のあちこちに立っている。ガラス張りのボックス状スタンドの中には、ディスプレイとキーボード、そしてアクセスファイバー用のプレートが備え付けられている。アクセスファイバーとは、利用者の脳から左手指にかけての体内に埋め込まれた光ファイバー端子のことであり、簡単な個人情報（各人のプロフィール、貯金の残高など）が記録されている。普通は市民権と同時に与えられるサービスであり、アクセスファイバーの埋め込みは強制ではない。

アクセスファイバーでの接続により、考えるだけで自分の欲しい情報サービスを受けることが可能となる。この公衆端末は、旧世紀で言うところの身分証明、電話、マスコミ、銀行、図書館の役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達している。

また、植物を原料とする紙が贅沢品となったこの時代では、実に有効なメディアと言える。

エネルギー

この時代の一般的なエネルギー資源は原子力である。

21世紀中ごろから、危険な核エネルギーに代わって、軌道上の発電衛星から電力を受け取るマイクロウェーブが使われるようになっていた。しかし、これが空の環境破壊につながることが指摘され、また、地磁気の影響からこの方法も困難になってきたため、研究の進んだ核融合炉

21世紀の段階で世界は巨大企業によって動かされていたと言ってもよく、2050年頃から激化した紛争の多くは、その背景に大企業同士の経済戦争があった。やがて、そのような紛争が、地球環境、ひいては市場を破壊することに気づいた大企業は、2091年にブラジリアで協定を結んだ。22世紀を待たずして紛争が急速に終結していったのは、この非公式な会談の結果によるものである。

その協定こそ、巨大企業による世界の分割統治であり、それが現代における支配企業の母体となっている。

支配する者がこのように変化したものの、人々の暮らしはそう不自由にならなかったため、不満の意を表す者はそう多いわけではない。しかし、タウンのように、対支配企業の姿勢を明確にしている者たちも増えた。

が再び使われはじめた。危険度の高さは、現代における総体的なものであり、かつての原子力エネルギープラントにくらべて、その安全性は極めて高い。

また、自動車などのエンジンは、電気（モーター）または水素などの化学燃料によるものが主流となっている。ガソリンエンジンは、強力な出力を得ることが可能であるため、死滅したわけではない。

NBC兵器

核兵器をはじめとする大量破壊兵器はメガ＝シティで秘匿され、しばらく使われることはなかった。

何らかの方法でこの手の兵器を入手し、シティとの交渉に使うことで自治を獲得したタウンもある。

長らく外交カードとしてだけ存在していたNBC兵器だが、ヴェーダ（分裂前のユニオン軍）のメイ・ストライク時には、脅しの道具でなく、シティ側の戦力や生産力を瞬時に奪うために使用された。その後、北米シティにあったNBC兵器の大部分は、条約によりヴェーダ艦隊に引き渡されたというが、どこのシティでも非常事態に備え、少数は温存されているとみられる。

政情からみて、今後、無差別にNBC兵器が使われることはないと思われるが、戦力として効果的であるという再評価を受けたので、まったく使われないという保証はなくなった。

交通

シティ内の交通路のうち代表的なのは、遠距離を短時間で結ぶリニアウェイだろう。他はだいたい20世紀に存在するものと変わりはない。縦横に存在する高速道路、中／近距離用の地下鉄、一般道などである。

シティ外の交通路については、60年代に入ってから整備が進んだ。

イミグラントがタウンを形成する段階では、どうしてもシティから物資を郊外に持ち出す必要があった。難民が大挙して移民を開始した時、シティ側はとても取り締まりきれなかった。その後、点在するタウン間の交易も盛んになり、その過程で陸路／海路が整備されていったのである。

余談だが、以前は都市間輸送は企業のキャラバンやランドブラスターが請け負い、危険で長い旅がつきものだった。それが今ではシティとタウンを結ぶ中継貿易が盛んになり、運輸業に参入する一般人も増えている。

空路について、50年代は世界のメガ＝シティ間は亜軌道シャトルで結ばれていたが、月面との戦争とその後のデブリ拡散によって、軌道がほとんど使えなくなっている。軌道を航路に使っていたこの種のシャトルは安全確保が難しいため、便数は最小限になった。どうしてもその必要がある人しかシャトルを利用できなくなっている。

自然環境の一部回復で、航空機が安全に飛行できる地域は以前より広がった。シャトルが使えない分、利用者や便数は増えつつある。

ただし、戦争状態にある北米上空には民間機の航空可能域はない。

行政

メガ＝シティ行政府は業務内容としては、旧世紀の政府と同じ役割をする組織である。つまり地域と住民を治める――シティという地域体の利益／利権を守り、都市およびその機能の管理／運営をおこなう自治団体だ。

微妙に異なる点としては、行政府は市民によってではなく、その土地ごとの巨大企業によって動かされているということ。そして、国家というものはこの世界には存在せず、メガ＝シティのそれぞれが独立行政府を構えているということだ。

市政を司る高官たち（市長や議員、裁判官など）は支配企業の幹部が出向したり、企業の息のかかった者が選ばれる。

行政府といっても、その中で働く人間の重要度は、実はそれほどでもなく、どちらかというと、シティの代表とかAIの監査機関という色合いが強い。

司法業務は、企業化した各種公安機関（いい替えれば公営化した警備会社）が機能し、行政／立法ともに都市機能AIがほとんどの業務をこなしているためだろう。議員たちは支配企業／市民の意向をAIに伝え、折衝する立場だ。この傾向は高等なAIを据える一流メガ＝シティほど顕著である。AIがそれだけ信頼されているということだろう。

ひとことでいってしまえば、行政府は支配企業の利益のために存在する機関だが、住民が必ずしも悪政／圧政に苦しんでいるというわけでもない。

支配企業は、結局のところ地域に住む住民によって形成されている団体であり、支配企業が利益を得れば、その従業員、つまり市民に少なからず還元されるからである。

都市をうまく運営しなければ、一番困るのは支配企業そのものなのだ。だから、企業はそれが本職でないにしても、(自身のために)なるべくうまくシティを治めていかなくてはならないのである。

タウンの政治形態は住民自治が一般的である。議会には市長と議員がいて、民主的な政治が行われる。町の規模が小さければ、相談事はいわゆる「寄り合い」ですべて決まる。

タウンでは自治体行政の及ぶ範囲がそれぞれ小さいこともあって、風通しよく、住民の信任篤い、健全な政治が行われていることが多い。

犯罪とモラル

メガ＝シティとタウンで大きく状況が違う。

まずメガ＝シティでは、貧民層の多くが郊外に出ていったため、犯罪発生率はかなり下がった。ただし、タウンと抗争状態にあるのは確かで、それを要因とするテロは少なくない。　犯罪に対する刑罰は決して軽くはない。法の及ぶ範囲はメガ＝シティの中だけだが、違法行為をして公安機関に見つかったのなら、罰せられる可能性はある。

交通違反や窃盗、スリ、ケンカや軽度のハッキングなどは軽犯罪に分類され、罰金を支払うことで刑の執行に代えられる。

強盗、傷害、悪質でない殺人、おおかたのハッキング、重大な密輸犯罪は中犯罪であり、莫大な罰金か3年以上の懲役が刑のうちわけだ。

重犯罪に分類されるのは、要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯罪、重大なハッキング、木製品／動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などだ。こうした重犯罪者は精神修正刑(洗脳)か、シティからの追放刑、もしくは死刑を言い渡される。

追放刑はシティから追放される刑罰で、再びシティに入ろうとするとポリスや賞金稼ぎなどに射殺される。が、そうなったらタウンに行けばいいだけの話で、今では有名無実の極刑だ。

タウンではどうかというと、犯罪発生率は高めである。流れ者／無法者が多く、貧困も原因のひとつだが、住民の自衛意識が強いため、強盗が返り討ちに遭うことも少なくない。

タウンの法については、地域によってさまざまである。基本的にはシティの法律を手本としているが、規制は緩めなようだ。法に頼るより自衛しろという、イミグラントの基本的な意識が関係しているためである。

人々の生活

メガ＝シティで暮らす者は、快適と身の安全を保証される代わりに法を守らねばならない。タウンの暮らしはこれと対照的で、何をしても自由だが、自分の身は自分で守らねばならない。

シティ住民は貧富の差が激しい。ただし、もっとも貧しい者でさえ、タウン住民よりよい暮らしをしている。21世紀の視点からいえば、上流〜中流レベルの暮らしは保証されている。本当の意味での貧民はいない。貧富の差が大きく見えるのは、シティの中心に近いところに住む上流市民が途方もなくぜいたくな暮らしをしているからである。

シティの建築物は障害がなければ、昔と変わりないビルとか住宅である。土地の少ない場所では地下街や超超高層ビル、そのほかさまざまな科学技術を駆使した建築や都市設計がなされている。また、汚染が激しかったり、なんらかの外敵が存在する所、特殊な環境下にある所などでは土地／地域ごとの工夫が凝らされる。

タウン住民＝イミグラントの生活レベルはほぼ平等で、貧富の差はない。強いていうなら周囲の自然環境がよければ、タウン住民の暮らし向きはよく、劣悪な環境ならよくない。

建築物についての特徴は、シティのそれと同じで、土地に左右される。旧世紀の都市廃墟を再開発してタウンが形成されることも多い。

住宅

シティでは、かねてからの移民ブームで人口が減ったために、新興住宅地で各家の敷地面積が大きく取られるようになった。そして、すべての人が快適な住宅に住んでいる。家屋にはホームAIが設置され、セキュリティと室内環境を常時管理している。電気／ガス／水道／通信回線などは一括された共同ケーブルを通じて供給され、下水も同様である。

タウン住民は20世紀レベルの住宅に住んでいることが多く、ホームオートメーションの設備はほとんどない。シティより物騒なのでオートセキュリティに気を配る者は多いが、快適に暮らす設備などつける余裕はないのである。

ネットワークの恩恵は家庭端末機で受けられるだろう。電子情報メディア、映像／音楽娯楽はすべてネットワークから受け取ることができ、電話としても使える。

福祉に関しては、シティの方針によって千差万別であり、裕福なシティだからといって社会福祉が整っているとは限らない。世の風潮としてはあまり福祉はあてにされていないというのが現実だ。

シティの印象

シティ中央ブロックには最新技術の粋であるハイテクビル群が林立し、中央ブロックからはなれた地域ほど旧式の建物が多くなる、というのがほとんどのメガ＝シティの建築構造だ。街路樹や、公園の樹木はほとんどが作り物で自然の草木はあまり存在しなかったが、治安のよい地域では、本物の草木が植えられ、花を咲かせている。その一方で、汚染が進んでいて酸素マスク、酸の雨よけの防水雨具などが手放せない区域も残っている。

またサイバー技術とコンピューター操作の関係から首からいくつもコードを垂らしている者や機械の手足を持つ者をよく見かける。

タウンの生活物資

生活に必要な物資を完全に自給自足できるタウンはほとんどない。食糧や水、エネルギーは何とかなるにしても、特に薬品や工業製品などは簡単に生産できる物ではなく、常に不足しがちである。どういう手を使うにせよ、メガ＝シティから運んでくる必要がある。

特に近隣シティとの関係が良好でない場合、事態は深刻だ。より遠くのシティからの物資を期待するか、監視の眼をくぐって近隣シティから運んでくるしかないだろう。

いずれの場合も、ハンターが運び屋として活躍する。ハンターの協力が得られなければ、タウンの有志が覚悟を決めてキャラバンを組むことになる。

食生活

バイオテクノロジーの進歩で食糧の大量生産を行っている。自然環境が回復している地域では、郊外に農園も作られた。

シティやタウンの工場では、肉や海産物の代替品として合成タンパクが、またはバクテリアが大量生成する有機物を加工して食糧が作られる。これは“スコップ”と呼ばれ、昔ながらの食材そっくりに加工できるため、主食となっている。

この他、遺伝子改良された動物の飼育や植物の栽培もおこなわれている。現在の技術なら、それほど苦もなく大量生産できるのだが、スコップが普及しているためか、中流市民はふだん口にしない。無意味に高価で、ぜいたくを好む上流市民だけに提供されているのが現状だ。

タウンの周囲は自然環境が回復しているので動植物を取って食べることもできそうだが、それはタブー視されている。イミグラントは自然環境の保全にはかなり敏感なのだ。

だが、アリストの中には「イミグラントは森を荒らし回っている」という誤解をしている者も多い。

食習慣について、昔は地方ごとにさまざまだったが、メガ＝シティ体制時代に近隣の住民が集まってきたため、（料理の指向は地域ごとにあれど）おおむねバラエティに富んだ料理が楽しめるようになった。

一日3食の食事をとるのが一般的だが、宗教的理由で2食あるいは4食以上に分けて食事をしたり、断食する者もいる。

また、内臓をサイバー化したサイボーグのなかには、特有のペースト状流動食を、本人の意志にかかわらず医薬品のように規則正しく摂取しなくてはならない者もいる。

ファッション

ファッションはその時代の文化や個人の姿勢を克明にアピールする。MHワールドにおいては、服でその人の方向性が理解できるようだ。

シティにおいて、上流階級の者は昔ながらのトラディショナル／オーソドックスな服装を好み、ファッションサイバーや派手なアクセサリーを嫌う。服の素材にこだわり、できれば高価で着心地のよい天然シルクやコットンを入手しようとする。

中流市民は機能を重視したファッションを好む。服にはあまり金や気を使おうとしない。合成素材のフォーマル／カジュアルウェアが彼らのユニフォームであり、若者だけがその時々の流行を追うという感じだ。

イミグラントは過激なファッションを好み、レザーや金属を主体にしたハードなイメージの服や、奇抜なヘアスタイル、戦闘的なジェスチャーを行う。好まれる音楽もパンクやロックである。

娯楽施設

自然が破壊され、動植物が激減した現在、水族館や動物園はいまや研究所のようなものとなり、一般人は入ることはできない。

プラネタリウムや映画館、遊園地、巨大プールそのほか科学技術によってつくられた娯楽施設は昔と変わりない。

やや変わったのは、遊園地や映画館だ。遊園地やゲームセンターで人気が高いのは、VRシステムを応用したゲームマシンだろう。映画館のような大規模な映像設備が導入できるホールでは、3D映画を見ることができる。

だが、どんな娯楽施設もサイバースペース内のアミューズメントパークにはかなわない。脳に直接入ってくる鮮烈な刺激は、他の何にも勝るのだ。

通貨

国際通貨はワールドダラー（1W$＝100円位）になっているが、各メガ＝シティは各々昔ながらの単位を使っている（北米3シティはアメリカ・ドルを使用）。

原則として貨幣は廃止され、全てオンライン化されているのだが、（アクセスファイバー、カードを利用）タウンあたりではいまだに古貨も流通している。こうした所では金塊、電子部品、ドラッグのアンプル、株券なども通貨として通用している状況だ。

木製品・小動物

これらはこの時代、贅沢品である。特に汚染されていない小動物は非常に高価で、木製家具などもスペースコロニーで大木を育てるのが困難なため、同じく高価だ。

紙も50年代はプラスティックペーパーが多用されていたが、ケナフなどの一年草によるパルプ作りが普及したため、紙の値段はかなり旧に復した。

公安機構

メガ＝シティには、公的な警察あるいは警備機構は存在しない。書類の上ではすべてが企業化しており、シティ全体の公安は支配企業傘下の警備会社が担当している。

タウンにおける一般的な公安機構はさまざまである。住民有志の自警団、宗教団体の私兵組織、支配企業の傘下にない傭兵団、民間警備会社などが存在する。

軍組織

メガ＝シティを守る軍隊だが、出資している企業の権益を守ることを本義としていた。通称はアーミーである。

彼らの主な任務は紛争の解決で、規模こそ小さいが、装備には金がかけてあり、スタッフも訓練が行き届いている。

現在はタウンとの抗争に出向くことが多いが、メガ＝シティが明らかに敵に脅かされている北米においてはシティを守る防衛軍として機能している。

企業私設軍はヴェーダが現れるまでは最良の戦闘部隊に位置づけられていたが、今はその地位を失っている。これはあくまで比較論の問題であり、アーミーが精強な軍隊であることに変わりはない。

宇宙の状況

宇宙には選ばれた人々だけが上ることができる。かつては夢のフロンティアだったが、少なくとも70年代における冒険の舞台ではない。軌道上に敷き詰められたスペース・デブリが人類の進出を阻んでいるからだ。

月面都市

メガ＝シティ体制成立後、月面には選ばれた人々が住んでいる。支配企業の幹部、地上で大成功を収めて巨万の富を得た者、特に優れた技術者や戦闘のプロ――未来を閉ざされた地球を、早々と見捨てた人々だ。

地球より進んだ科学を持っていた彼らの大部分は快適な都市で暮らしていたはずだが、2160年代に地球と連絡を絶ってしまった。そして、月面やコロニーに行こうとする宇宙船は必ず撃破され、地球へマスドライバー攻撃が仕掛けられるようになった。

いくつかの世界的事件を経て、この攻撃は止んだが、何が起こったのかは一般には明らかにされていない。70年代に至るまで、月面との交流は途絶えたままだ。

噂によれば、月面では内乱が起こって多くの人が死んだということである。生存者の一部は宇宙船で太陽系内の他の惑星や外宇宙へ出て行き、一部は地球へ戻ってきたともいう。

地球に戻った人々のうち、「記憶を自ら封印するか消去した」一派がいる。

なぜ記憶を消す必要があったのかは分からないが、こうした人々は“セラフ”と呼ばれる。

セラフは何らかのオーバーテクノロジーを有していることがあり、出自を語らない(忘れている)。人知れずイミグラントに混じっていたり、ハンタークラスのイノセントに身をやつしている。そして、封印された記憶や秘密を知ろうとするアリストやヴェーダなどに狙われることがある。

軌道

軌道上にはさまざまな用途の人工衛星が浮かんでいるが、現在、支障なく機能するのは通信衛星だけで、攻撃衛星やスパイ衛星などで地上へ介入するのは不確実になった。

60年代、月面から降ってくる岩石を軌道上で破壊したり、宇宙艦隊が交戦した。これにより、デブリが大量発生し、軌道は封鎖に近い状態になってしまったのである。

マシンガンの雨の中に入るようなもので、装甲船でないと軌道侵入は無理とされている。事前に予報があってデブリ嵐の位置はわかるが、万全の対策をしても遭難率は非常に高い。デブリが一定数に減るまで10年はかかるらしい。

月－軌道－地上の交流や通行は不可能ではないが、非常に困難になっている。

スペーシー

私設軍として存在する宙軍は姿を消し、60年代に国際防衛組織“ODF”に統合された。スペーシーはその通称である。

月面からの攻撃に対応して作られ、そのスカウトを受けることは名誉とされていた。しかし、軌道が使えなくなった(*)ために、今は有名無実の組織となっている。

活動の場を失った彼らは軌道の外側へ進出し、月面都市が管理していたスペースコロニーをいくつか奪い、その経営を細々と行っている。

月面の調査を行おうとしたこともあったが、近づくと自動兵器の攻撃を受けるので、今では不干渉の姿勢を取っている。

シティ公安機構の種類

ポリス：ノーマルポリス、市警などとも呼ばれる警備／パトロール主体の組織。業務内容が簡単で、人手が必要なセクションであるため、実働部隊のほとんどは、安価なポリスロボットに置き換えられている。

RP：対暴動警察、ライアットポリス。ロボットポリスでは対応しかねる事態に出動する。優秀というより屈強な警官で構成される。

CBI：シティ捜査局。事件を捜査するセクション。構成員は優秀な刑事たちだ。

SWAT：凶悪犯罪、テロ犯罪などに対応する武装警察だ。はえぬきのエリートだけで構成された殺人部隊であり、VIPの警護を行なうこともある。

AHP：アンチハッカーポリス。コンピューター／ネットワーク犯罪に対応する専門のセクションである。

その他：土地柄や取り締まる環境によって装備の異なる変わったセクションも存在する。ハイウェイ警察、水上／海上警察、地下鉄コマンド、エアポリス、都市外周検問警察など。

軌道が使えなくなった

現在、軌道は宇宙開発公社によって管理されている。以前、軌道に住んでいた人々は公社の委託を受け、デブリ除去を行う業者となった。この仕事は安定した高給が出るが、職場は3Kである。

宇宙開発を行っていた世界中の支配企業もすっかり撤退した。企業は無駄なところに金を使わないものである。

戦士たち

ハンターおよびヴェーダ・ハンターは最強レベルの存在だが武器を扱う者は彼らだけではない。傭兵や兵士らが、ハンターの敵となるか味方となるかは状況次第だ。

陸軍

私設軍の中核。各シティごとにさまざまな用兵があるが、通常はホバータンク、コンバットシェル、サイボーグを中心とした歩兵などで構成されている。砂漠化地域が多い場合、移動要塞や陸戦艇など風変わりな兵器が配備されていることもある。

海軍

臨海シティでもなければ、海域の防衛は重要と見なされていなかった。主力は沿岸警備用のホバークラフト、ガンボート、駆逐艦。目立たないが、潜水艦も配備されている。

空軍

地磁気の乱れと異常気象によって、航空兵器は使える地域が限られていたが、今は自然環境が回復しつつあるため、空軍の行動範囲も広くなった。大気汚染の懸念と企業の経営難などの問題で戦力を拡充しない方針のところも多いが、戦力を増強しつつあるシティもある。

第一義として地上支援のための軍で、主力は攻撃ヘリ、亜音速攻撃機（とりわけVTOL、STOL）、輸送機などが主力である。

軌道が使えなくなった70年代において、「戦場のもっとも上を押さえる」制空の重要性が高くなっている。今後は、前世紀にはみられた戦闘機同士の大規模空戦が再開される可能性もあり、余力のあるシティでは制空戦闘機の配備を始めている。

戦闘を生業とする者

70年代は戦争の時代だ。ヴェーダの興隆によって世界は不安定になっており、戦いを生業とする者たちは、引く手あまたである。

アーミー

支配企業の有する私設軍、あるいはシティ行政府のコントロール下にある軍隊がアーミーである。陸軍のみならず、海軍、空軍などもこう呼ばれる。

アーミーはメガ＝シティの権益を守る軍隊であり、シティ防衛と資源採掘地の防衛、奪取などを主任務としていた。ライバル企業や敵対シティとの紛争を解決するための道具だったのである。そのために、規模こそ小さいが、最新の装備と最高のスタッフがそろえられていた。

60年代には仮想敵がタウンに変わり、その規模は全体的に縮小された。70年代にはタウンが力をつけ始めたため、アーミーは旧来の編成に戻りつつある。

なお、アーミーは必ずゲリラ戦を得意とするトップエリート兵の小集団を有している。最新型の戦闘サイボーグで構成された特殊部隊に対するスポンサーの信頼は厚い。優秀なために、凶悪犯罪やカウンターテロ作戦に駆り出されることもある。

ミニットマン

22世紀におけるミニットマンとは、もとアーミーの傭兵のことだ。立場は傭兵でも、ミニットマンはアーミーから払い下げられた戦闘機やヘリ、戦車や戦闘艇など高価な装備を保持していることが多い。

70年代において、戦力再編が必要となったシティでは順次、ミニットマンを原隊復帰させた。

だが、全員がアーミーに戻ったわけでもない。何割かはタウンに、何割かはヴェーダやその支援勢力についた。ミニットマンは手持ちの強力な兵器を使えるよう維持しなければならず、だからこそ十分な報酬を出す勢力、勝ち目のある勢力につくものだ。70年代には、裕福なタウンなどはミニットマンに支払う報酬を用意できるようになったということである。

こうして、彼らの姿はあらゆる勢力でみられるようになった。

傭兵

傭兵団の規模については、数人のチームから数千人からなる大軍団までさまざまである（千人を超える軍団はかなり希だが）。

金をかけたアーミーの損害を恐れる企業に雇われる戦争屋、悪く言えばアーミーの盾である。

紛争の激化に合わせて、ミニットマン同様、メガ＝シティでは傭兵を大勢採用した。しかし、昔と違うのは、その敵対勢力であるタウンやヴェーダなどでも同額かそれ以上の報酬が用意されるようになったということである。

ハンターチームも小規模ながら、高い戦闘技術と強力な装備を持つ優秀な戦闘集団であり、しばしば傭兵に混じって紛争に参加する。

軍隊ではないが、CDA（民間防衛組織）は、一般市民に自衛術を教える民間組織で、荒事で稼いでいる連中のなかには、ここで基本的な訓練を受けた者も多い。

ハンターの立場

拘束されない者、実力で幸福をつかみ取る者、誇り高い自由人、トラブルシューター……定義は人によって違うが、ハンターはプロフェッショナルである。

戦闘、メカニック、ネットワーク、交渉など何がしかの知識と技術に長けており、依頼人が何者であっても、報酬と引き替えにあらゆる仕事をこなす。

基本的に中立な立場にあったハンターは、この時代、タウン寄りの姿勢を取っている者が多い。それは第一にハンターの元締めであるギルド、その上部組織であるユニオンが分裂後、タウンに本拠を置くようになったためである。

その他、メガ＝シティを中継するように乱立しているタウンが運び屋やトレジャーハントを行うハンターチームの格好の宿場町となっていること、シティとタウンの紛争でハンターがタウン側に傭兵として雇われることが多かったことも、ハンターがタウンに近しい理由である。

ハンターがタウンびいきというのはこのような経緯あってのことだが、彼らの発祥を考えれば当然のことかも知れない。そもそもハンターとは、メガ＝シティができる前の時代、大異変から何とか生き延びた人々によって結成された自警団をルーツとしている。難民の守り神であった彼らが、時代を超え、開拓民の守り神として帰ってきたという見方もできるだろう。

ハンターの行動は基本的に自由なので、シティ行政府、支配企業、アリストからの依頼も受けることができるし、それについてとやかく言う者もいない。

ユニオンとヴェーダの現状 ― 世界

ヴェーダは設立時にユニオンの機能の一部を奪っていった。

このため、ユニオン側の訓練、装備供給、その他の法的支援などの総合サポート力は低下している。ユニオンは経済的にも苦しくなり、ハンターの訓練、ハンターランクの認定などはするが、コストのかかる単分子ナイフの授与などが省略された地域もある。

その傘下のギルドにおいては、人的資源が豊富であるため、大きな機能低下はないが、クライアントの依頼の何割かが商売敵であるヴェーダのハンターに取られるようになった。またメガ＝シティのアリストは、ユニオンよりヴェーダのハンターに仕事を依頼する傾向がある。

ヴェーダ側では味方についたギルドを組織内に取り込み、旧来のような「ユニオン→ギルド」という二分化形態でなく、ハンター全員をヴェーダのメンバーとした。訓練、装備などの質は高いので、実力が同じならヴェーダ側が強いということになる。

ヴェーダは軍隊と似た形態を取っており、各ハンターには階級や官給装備、それに給料が与えられている。彼らは任務がない日（非番）であれば、ハンターとしての仕事を受けていいことになっている。アイザックの独裁体制ではあるが、信条や理念に触れない限り、個々のハンターの行動の自由は保障されている。つまりハンター組織としての気風は分裂以前のままだ。

北米以外の地域においても、ユニオンの分裂は多かれ少なかれ起こった。

特にヌーベルデルタ、ミレニアム東京、シャンカラはヴェーダの後援を行っていたため、ヴェーダ側の勢いは強く、ユニオンとギルドとその傘下のハンターがメガ＝シティから追い出されるような事態に発展している。

それ以外の地域では、ユニオンのハンターとヴェーダのハンターは激烈に争っているわけではない。対立しつつ北米の戦いの行く末を見守っているという感じだ。

ちなみにユニオンではチェイサーの派遣も困難になり、敵であるはずのヴェーダに依頼してチェイサーを出すこともある（逆のケースもある）。悪質なハンターに身内が鉄槌を下すというスタイルは伝統のままで、ギルドもヴェーダも意見を同じくしている。

パンドラ

“パンドラ”は、人間や機械の能力を、一時的かつ爆発的に高めるパーツとして知られている。

箱型のチップは完全なブラックボックスであり、人間の脳、機械の主機動部分に埋め込むことで作動する。これが、どのような仕組みで能力を高めるのかはわからない。解析や分解ができないよう作られており、無理に解体すると機能しなくなる。

パンドラはもともと月で開発(*)されたもので、月面製のメカやサイボーグに多数搭載されていたらしい。本来は別な機能を持っているらしいが、それを地球側の人間が回収して、利用するようになった。

パンドラに関する詳細は、P072を参照。

月で開発

現在ではパンドラは、エスペランサ財団というところで開発／製造されるようになっていて、主にハンターに供給されている。

エスペランザ財団は関連組織であるにも関わらず、ユニオン分裂の影響を受けていない。敵同士であるユニオンとヴェーダの両方に、分け隔てなくパンドラを提供し続けている。

ネオ＝アップル

北米東海岸、過去に首都があった場所には灰色の巨大な都市がある。 伝統を重んじ、常にリーダーであろうとする、世界有数の力を持つメガ＝シティがネオ＝アップルだ。

屈服しつつ再起を図るかつての王者

ネオ＝アップル概要

正式名称：東海岸共同機構
中央ブロック所在地：ニューヨークエリア
都市機能中枢：複合AI“アカデミア”

支配企業

シンクレア財団（重工業、エネルギー）

もとは無数の中小企業の集合体。 ネオ＝アップル内ではリーダーシップを取る北米一のタカ派勢力。

グローバル・メディア・テック（マスコミ、電子）

GMTと略される。 ネットをはじめ、あらゆるマスコミ／メディアを一手に担う情報通信企業である。

公安組織

グローバル・ガード（ポリス、AHP、CBI）

ネオ＝アップルと言えばバルキリーチームの活躍が注目されがちだが、こちらのCBIもある意味で有名である。 捜査課だが諜報部としての能力も高く、むしろ産業スパイとして暗躍することが多い。

バルキリー警備（SWAT）

実働部隊のメンバーがすべて女性という珍しいセクション。 とかく話題が先行しがちだが、SWATとしての能力も装備もトップレベルである。

軍組織

シンクレア常備軍

北米で最大規模のアーミーだったが、メイ・ストライクで基地が奇襲を受け、戦力の半分ほどを削られた。 再建されているが、条約で戦力上限がかけられるようになった。 また腕利きの特殊部隊SGB（スーパーグリーンベレー）は今も健在である。

シティ範囲と特色

範囲は旧ニューヨーク～ワシントン間。 東海岸は首都があった場所で、もともと人口密集地だった。 住民は他のシティを蔑む傾向にある。

ネオ＝アップルは50年代の古き悪しきメガ＝シティの面影を今も受け継ぐ都市である。

移民ブームの時期も、周辺地域を計画緑化しつつ下層市民に弾圧を加えたため、人的資源の流出は少なく（＝シティ内は人口過密であり）、近隣に敵対タウンも形成されなかった。 支配企業らしい“力による統治”というやり方でうまくやってきたが、それだけに行政府に反感を持つ者は多い。

自然環境

北米東部の気候は全般に寒く、年間で気温が20℃をこえる日はない。 また、乾燥しており、気圧の変化が激しい。 戦争のために環境破壊が進み、一時はおさまっていた毒性嵐が最近また頻発するようになっている。 このため、市民は防毒マスクを持ち歩いている。

一方で、当面の課題だった五大湖周辺の環境改善が進みつつあり、そこには今も イミグラントの侵入を監視する軍隊が派遣されている。



ネオ=アップル解説

①シンクレア財団タワービル：財団のシンボルで、周囲に多数の企業ビルが建っている。
②GMTレドーム：GMT本社および関連施設群。通信企業らしく本社ビルは巨大な椀状建築物である。
③バックボーン101：幹線ハイウェイ。ヴェーダの攻撃で分断されたが今は全線復旧した。
④バルキリーオフィスビル：バルキリーチームの拠点。
⑤リトルクリーク新軍港：メイ・ストライク後に急ごしらえで整備された海軍基地。
⑥チップス邸：クラップスのボスの大邸宅。周囲はギャングの縄張りである。
⑦グローバルガードAHPオフィス：AHP実働隊の拠点。
⑧ダンフォース原発：都市機能AIによって管理されている。

他勢力との関係・事件

70年代の北米大陸はヴェーダ、シティ、タウン+ハンターの三大勢力による、混沌とした戦国時代である。メイ・ストライクはシティの様相や姿勢を一変させる事件だったが、ネオ=アップルはその影響をもっとも大きく受けた。

まず最高意志決定機関と認識されているAIアカデミアだが、これが非物理的なショックから"心身症"状態になった。このために間違った行政判断を下したり、敵襲誤報を流すようになった。オペレーターが気づけば修正されるが、手の施しようのない事例もあり、ネオ=アップルの一部区画は隔離されたディストピア（過剰管理／過剰統制社会）と化している。

1000基で構成されているAIの半数ほどを入れ替えていけば心身症は治るとされているが、診断と交換には時間がかかる。

休戦後のネオ=アップルの態度や行動は、70年代のシティの典型的な方針となっている。

ネオ=アップルは、表向き北米統一に同意し、ヴェーダの走狗として率先してタウン攻略作戦を立てたりする。本音では、ヴェーダの協力を得て宿敵フォートネーブルを撃破したいのだ。裏では、自身の利権をの範囲内でヴェーダの妨害をし、ヴェーダの支援をしているヌーベルデルタの影響力を排除すべく動いている。

ともかくネオ=アップルは降伏はしなかったし、今後もすぐに滅ぼされることはない。その動向は不透明だ。プライドが高く知謀に長けたアリストたちがいつまでもヴェーダの尖兵に甘んじているわけがないということだ。

サン=アンジェルス

ネオ=アップルと並ぶ有力メガ=シティ。 国際色豊かな雰囲気で、何につけてもコンサバティヴなネオ=アップルとは対照的なシティである。

征服者に一矢報いた勇者の都市

サン=アンジェルス概要

正式名称：太平洋沿岸連合都市
中央ブロック所在地：サンフランシスコ・エリア
都市機能中枢：対話型高級AI“シンディ”“ヤスミン”“クローディア”

支配企業

カーマイクル・バイオテック(食品、生体工学)

バイオテクでは他の追随を許さず、サン=アンジェルス第一の複合企業体として有名。現在はサイバーパーツなど生体工学部門が主幹産業である。

ドリーム・ドミナンツ(電子、エネルギー)

ネットワーク、ハードウェア、エネルギー面に強い企業である。

アヤサカ製薬(薬品、非金属)

カーマイクルの一部門と他シティの支配企業の薬品部門が合併してできた新進企業。裏工作が得意で、敵方と通じるような行為をよくする。

公安組織

バートン警備機構(ポリス、CBI、SWAT)

綜合警備会社。ネット犯罪以外のすべての犯罪に対処できる。特にエアポリスの活躍が有名。

DDネットサービス(AHP)

ネットのメンテナンスをおこなう会社だが、業務の大部分はハッキング犯罪捜査。多くの捜査官を抱えている。

軍組織

カーマイクル・アーミー

ジャングル戦や山岳戦、平原戦に対応できる部隊(サイボーグ、コンバットシェル、インセクター、ホバータンクなど)。ヴェーダとの陸戦で壊滅したが、再編成が急ピッチで進められている。

コブラコープス

DDとアヤサカが出資している空軍および海軍。規模は小さく、陸戦隊の支援を主に行う。

シティ範囲と特色

範囲は北米西海岸の旧サンフランシスコ市からロサンゼルス市周辺まで。メイ・ストライクで破壊された市街の復興と街区再開発が同時に進められている。

自然環境が劣悪だったころ、サン=アンジェルスの建築物の表面には生体建材が使用されていた。昆虫の繭のような素材は、建物の腐食を防ぎ、自己増殖するというものだった。シティ郊外でNBC兵器が使われたため、環境は再び悪化し、生体建材が見直されている。

サン=アンジェルスはバイオテクノロジー中心の街であり、大気浄化設備の開発、人工森林や環境浄化生物の研究、高等生物のクローニング、人体の環境適応改造など多くのプロジェクトが公式／非公式に推進されてきた。古株のカーマイクルと、新たに支配企業に昇格したアヤサカは北米における代表格であり、サン=アンジェルスも北米でもっとも勢いのあるシティとして注目されている。

余談だが、サン=アンジェルスのVIPは宗教や格式を嫌う傾向にある。



自然環境

自然環境の回復に成功したが、元通りになったわけでもない。

気候はひとことで言えば高温多湿で、メガ=シティ内には連日雨が降り続き、その周辺には遺伝子工学で造り出されたジャングルが生い茂っている。ジメジメしていることを除けば、かつてのように酸性雨や有毒細菌霧に悩まされることはなくなった。

シティ周辺部よりさらに外側、西部から中部までの地域には人工の緑が増殖しつつある。

他勢力との関係・事件

メイ・ストライク直後、ヴェーダはラスベガスに部隊を集結させていた。サン=アンジェルスのアーミーはこれと交戦し、どちらかが使った核兵器により双方は壊滅、要衝だったラスベガスも廃墟化した。

この“デスバレー戦役”でヴェーダは地上部隊主力を失ったため、シティ電撃占領作戦は失敗に終わった。そして、サン=アンジェルスの軍人は北米のアリストたちから英雄視されるようになった。サン=アンジェルス側も大きな痛手を受けたが、志願兵が続々集まり、軍の再編はすぐに終わった。

休戦条約でサン=アンジェルスもヴェーダに屈しはしたが、市民の士気／抵抗心は高く、他のシティのようにへつらう真似はしない。アークなど周辺タウンににらみをきかせ、裏ではヴェーダを出し抜く工作をしたり、Ⅲプレックスやその背後にいるミレニアム東京を敵視する。

テキサナ

南部のこのメガ=シティでは、北側に広がる荒野でメカニック同士が戦火を交えることが多い。ネオ=アップルともサン=アンジェルスとも違う空気を持つシティである。

弱体化著しい南部の巨獣

テキサナ概要

正式名称：南部開発企業体
中央ブロック所在地：ヒューストンエリア
都市機能中枢：スーパーAI"ダークエンジェル"

支配企業

TOT財団（総合）

60年代後半、テキサナ支配企業3社（トライクロン、オムニカ、テクノニクス）は権益を拡大できず、経済的に追い込まれた。そこで、世界レベルでの競争力を維持するため、合併を行った。傘下の企業の名称は変わらず、運営もこれまで通りである。

公安組織

HSS（ポリス、CBI、SWAT）

ヒューストン・セキュリティ・サービス。ポリスロボットの出来のよさに定評があり、最近ではCBIの捜査官も自動化が進んでいる。このアンドロイド捜査官は都市機能AIが直接コントロールしており、犯罪検挙率も高いという。

ルイジアナ情報センター（AHP）

単に悪意を込めて、"センター"と呼ばれることが多い。テキサナではネット犯罪には特に重い罰が下される。ハッカーが逮捕されず、射殺されてしまうケースも多い。

軍組織

テキサナシティ守備軍

規模は北米3シティ中最小だが、ヘリボーンによる作戦を得意とする。屈強なサイボーグによって編成された海兵隊はテキサナのアーミーの名物で、南米を警戒する意味で沿岸警備隊も数がそろっている。

シティ範囲と特色

範囲は旧ニューオリンズからヒューストンまでの海岸沿い。旧テキサス州とルイジアナ州をまたいで建設されたため、テキサナ（TEX－ANA）と呼ばれるようになった。

もともとこのあたりの人々は開拓精神にあふれ、行政府の方針も宇宙開発中心だった。軌道が通行できなくなった現在はそれが仇になり、テキサナは経済的ダメージを受けてしまった。

60年代からタウン融和政策を取り、アークやネーブルと友好・共存関係を築いていた。

自然環境

もともと汚染が少なく、他の地域に比べれば環境は良好である。気候は穏やかで四季もある。が、内陸部は大部分が荒野で住むには厳しい。

北米中部から南部にかけては、現在でもメタルストーム（*）やシムールという異常現象が発生するが、局地的かつ長期に渡る危機ではない。

周辺の環境改造について、テキサナ支配企業はテラフォーミング技術の研究が遅れている。

他勢力との関係・事件

この時代のテキサナは「アーク、ネーブルに続く3つめの有力タウン」と揶揄されるほどにタウン寄りになり、かつメガ=シティとしての国際プレゼンスを落としている。

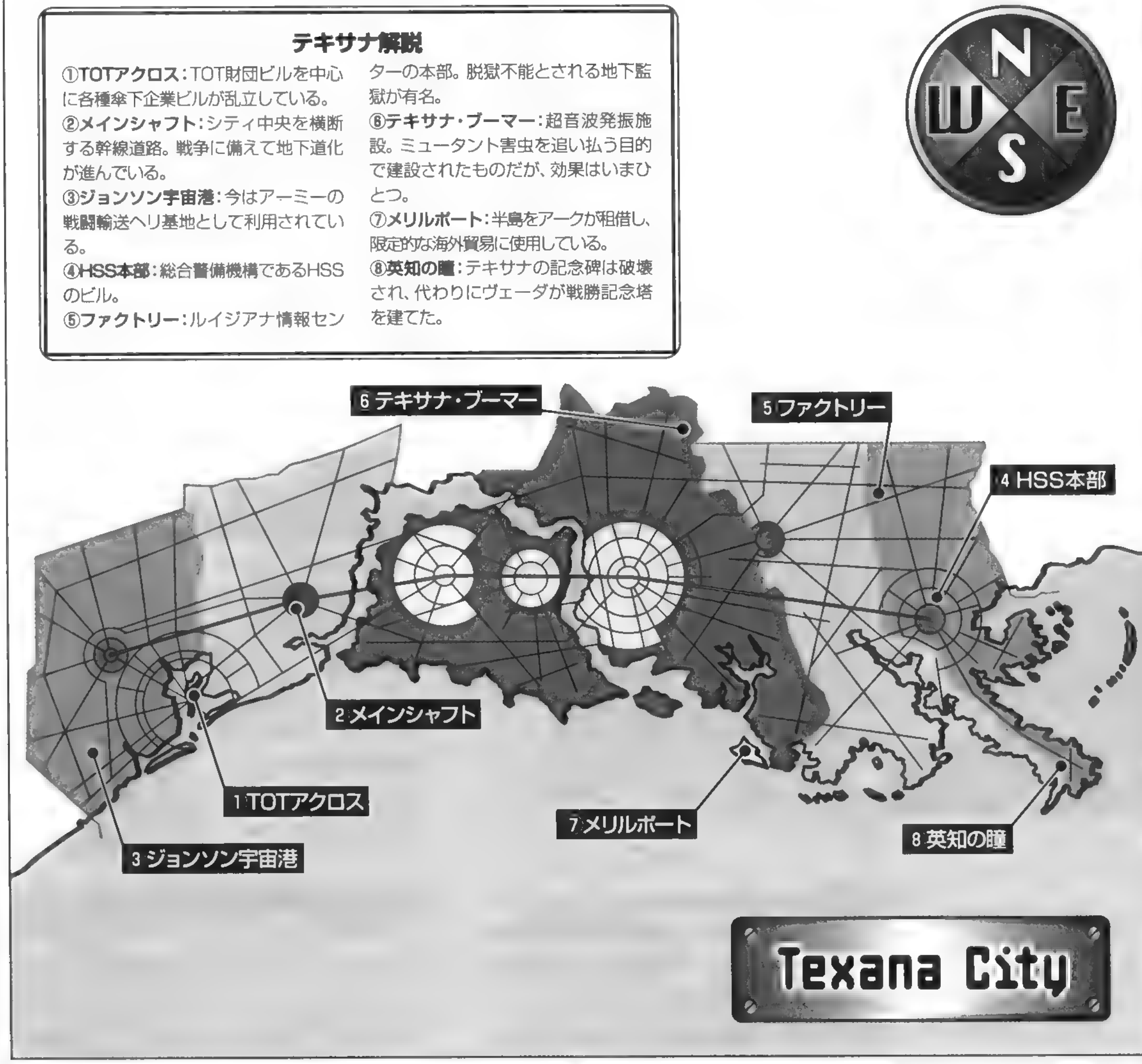
メタルストーム

メタルストームは、銀色のイナゴの大群の襲撃である。メタルホッパーと呼ばれるこのミュータントは肉食で体長30㎝にもなり、人間を襲う。鉄板なども貫通する恐ろしい生き物で、1年のうち数ヶ月だけ発生することが知られている。

シムールは夏の期間に巻き起こる熱風で、こちらも人間を焼き殺すほどの脅威である。しかし、これらは事前に進路がわかるし、北米全体の環境が回復すれば根絶されるだろう。

テキサナ解説

①TOTアクロス：TOT財団ビルを中心に各種傘下企業ビルが乱立している。
②メインシャフト：シティ中央を横断する幹線道路。戦争に備えて地下道化が進んでいる。
③ジョンソン宇宙港：今はアーミーの戦闘輸送ヘリ基地として利用されている。
④HSS本部：総合警備機構であるHSSのビル。
⑤ファクトリー：ルイジアナ情報センターの本部。脱獄不能とされる地下監獄が有名。
⑥テキサナ・ブーマー：超音波発振施設。ミュータント害虫を追い払う目的で建設されたものだが、効果はいまひとつ。
⑦メリルポート：半島をアークが租借し、限定的な海外貿易に使用している。
⑧英知の瞳：テキサナの記念碑は破壊され、代わりにヴェーダが戦勝記念塔を建てた。



メイ・ストライクでは早々に白旗を揚げたために大きな被害は受けなかったが、その分、他シティから反感を買い、嘲笑の的となった。

ヴェーダの興隆前と後で、シティの方針に変化はない。議会では何度も永世中立が論じられたが、その体制を支える武力は不足している。

休戦条約後はヴェーダの恫喝に対して恭順の意を表しながらも、協力はほとんどしない。ダブルスタンダードな姿勢は他シティと同様だが、抵抗の意志があるというより言い逃れが多く、そのうち見せしめに滅ぼされるのではないかとも言われている。

今後もタウンと足並みを揃えていくと思われ、それはタウンを快く思っていないヴェーダの怒りを買うことにもなるだろう。また、ヴェーダの背後にいるインドおよび南米のメガ＝シティを警戒している。

テキサナの都市機能AIアークエンジェルはメイ・ストライクでひどい損傷を受けた後、復讐心に近い感情を抱くようになり、自ら呼称をダークエンジェルに変更した。その後はあまりにも的確なヴェーダ対策を数多く提案／実行し、行政府から信頼を寄せられるようになった。

ダークエンジェルの機能や挙動は正常だが、ヴェーダに偏執していて、必ずしも公正な判断は下さない。その点をローランド市長などリベラル派は非常に危険視している。

また、気弱になっていたテキサナのアリストの一部は、心強いダークエンジェルを神格化し「AI様」と崇めている。宗教結社的で不気味ではあるが非合法なことは行っていないので、今のところ行政府は活動を黙認している。

アイアンヒルズ

典型的な田舎町。 だが退屈な場所ではなく名物も多い。
この新興タウンは交易地点であり、鉱山の町であり、スポーツの町でもある。

鉱夫とエアサーファーの街

アイアンヒルズ概要

旧ワイオミング州、ロッキー山中に位置する。集落という表現の方がしっくりくる規模の、のんびりした田舎町の連合体である。

西部の基幹タウンであるアークから出立した移民が築いた衛星都市のひとつ。

アイアンマウンテンおよびガスヒルズという旧地名を合わせて、アイアンヒルズというタウン名がついた。

産業など

ロッキー山脈の地下資源を掘り出すための鉱山街である。 石油、ガス、鉄の他、チタンや金などの鉱床があることが分かっている。

また、通信の中継基地としても有名であり、70年代の新たなスポーツ"エアサーフ"のメッカでもある。その意味では観光地としての顔も持っている。

さらには、アーク発の移民は北米中西部の広い範囲に小さなコロニーを築いているので、それらのタウンへ物資を流通させる小規模な宿場町としても機能している。

風土

岩ばかりで緑は少ないが、昔ながらの自然は保たれている。 昔から自然公園が多い地域で、全体に人が入りにくい山がちの険しい地形である。

異常気象はほとんどないが、磁気嵐だけは激しい。

気風や主義

細々とではあるが、さまざまな勢力が宿場町や補給地としてこのタウンを利用している。 そして鉱物資源の流通／交易の都合もあって、アークの衛星都市ではあるが、シティへも柔軟な姿勢を見せる。

まだタウンとしての意見ははっきりなく、主義主張がないといった方が正確である。 タウンの戦略的価値はないに等しいが、通信を中継するワイルドウィーゼルの存在が周辺地域での紛争の雌雄を決するポイントとなる可能性がある。

タウンリーダー

オーストラリア・セブンスヘブン出身のクリストファー・ラッセルという男が現リーダーである。 本業はグラフィックデザイナーだったが、イオノボードの魅力に取り憑かれ、自然が豊かでエアサーフの規制がないアイアンヒルズにわざわざ移住してきた。

彼のサーフテクニックがメディアで紹介されたおかげでエアサーフは流行し、アイアンヒルズも潤ったのだ。 その後、住民の人気を集めたラッセルはリーダーに就任した。

長い金髪の美男子で、リーダーと思えないほど軽い性格で政治的手腕は疑問視されているものの、女性には人気がある。

名物や特色など

名物はロックマシンとエアサーフのふたつである。

ロックマシンはアイアンヒルズのロックマン(鉱夫)が乗り回す作業機のことだ。

実はこのエリアにある大きな鉱床は前世紀までに掘り尽くされてしまっており、支配企業に



も見捨てられた土地だった。だが、取り残しの資源はかなりあって、個人ベースで掘り出すならそこそこ収益になる。そこでフリーランスの鉱夫が集まってきた。

ロッキーのあまりに険しい地形を走破するのに、本来は戦闘用の二脚、四脚、六脚マシンはとても重宝した。中古のHCS、ガンドッグ、インセクターなどの武装を外し、掘削ドリルなどを取り付けたものがロックマシンと呼ばれているものの正体である。

有事ともなれば、彼らは自警団としてこれらのマシンで戦うこともある。

一方、エアサーフは、サーフボード型の空中浮遊メカに乗って楽しむスポーツである。

これに使われる"イオノボード"は昔からサン＝アンジェルスで研究されてきたイオノクラフト技術を応用したものだが、人間ひとり程度の軽いものしか乗せられない。それに発生するイオン粒子が生体に有害であることもわかっている。遮断装備なしで乗ると死ぬし、周囲への影響も深刻である。大量の光る粒子を出して飛ぶために探知されやすいということで兵器化も断念されている。

研究段階の代物だったイオノボードだが、空中サーフィンができるということで、スポーツグッズとしてはヒットした。だが、有害なので、人気のないところでしか楽しむことができない——そこでアイアンヒルズ周辺の峡谷がサーフポイントとして有名になったのである。

だが、エアサーフは遊びだけに使われるものではない。

このエリアは磁気嵐によって通信が滞るため、ロックマン相手のメッセンジャーボーイや、通信中継アンテナ内蔵のボードを日中浮揚させておく"ワイルドウィーゼル"という職業も生まれた。ワイルドウィーゼルが滞空していれば、この地域を航空機が安全に飛行することもできるのだ。

エアサーファーはボードの有害イオンや電磁波から身を守るため、酸素マスクやイオン／電磁波遮断スーツを着用する。最近は遮断スーツも水着のように薄く、肌が露出するものが出回っているようだ。これは反発イオンを発生させてサーファーの身を守る仕組みで、今のところ大きな事故は報告されていない。

Ⅲプレックス

このほど発見され、再開発された秘境である。人類から分かれた亜人が多く、訪れる者を驚嘆させる。過去の遺物が埋まった地下迷宮のようなものまである。

ミュータントが自治する幻想の街

Ⅲプレックス概要

西海岸の北に栄えていた旧シアトルに再建された巨大タウン。

20世紀の廃墟を埋めた上に21世紀の新市街が作られ、それも廃墟化してしまい、周囲に新しい街並みができている。廃墟というか史跡が三層もの構造になっているために、"Ⅲ(スリー)プレックス"と呼ばれるようになった。

入植以前から多数の住民が棲んでいて、面積も広く、その後イミグラントによって大規模な再開発が行われた。

産業など

近代的な港があり、海外貿易で栄えている。莫大な資産を貯えている住民がいて、国際株取引所もある投機の街としても知られる。

また、三層の史跡の地下深くには旧世紀のさまざまな遺物が眠っており、ハンター垂涎のトレジャーハントの街として有名だ。

その他、バイオテクノロジーと製薬を主幹とする大企業・オルメック社があり、特殊な薬品やバイオサイバーパーツ、マイクロマシンなどが特産物である。

多くの特色と産業があり、70年代でもっとも活気のある街のひとつである。

風土

シアトル本来の気候傾向として、降水量が多め。地震や火山の噴火、それに伴う津波などが心配される土地柄だが、その他はおおむね平穏で、異常気象などはみられない。

歴史

21世紀に大規模な遺伝子操作ブームがあり、そのメッカとしてシアトルは大いに栄えた。

しかし、B兵器が使用された上、バイオプラントの倒壊によるバイオハザードが発生、さらに近隣の火山噴火によって町は放棄された。

その後、2150年代までシアトル近郊は凶暴かつ知性を持つミュータント(ゴブリン)の巣窟となり、禁忌の土地として忘れ去られていた。

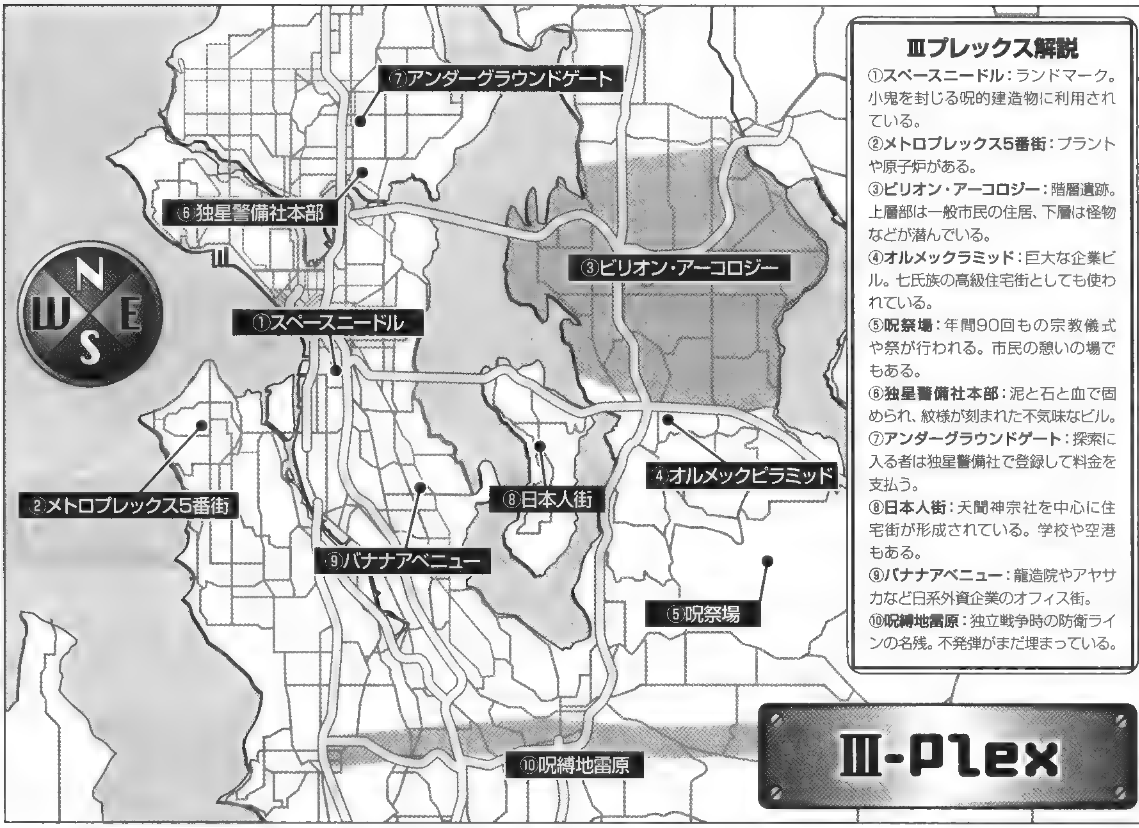
シアトルに潜むミュータントは人間と同等以上の知性や超能力を備えており、時代をじっと見守っていた。人間の遺伝子を受け継いだ彼らは、風変わりな姿に変質しているが、数世代を経た今は種族として固定したようである。非常に長命な種族も多い。

2160年代までのシアトルではミュータントによる自治が行われ、亜人たちによる知られざる歴史が紡がれた。60年代半ばにイミグラントが亜人との会談に成功し、移民が始まった。

入植者と、その動向を見張っていたメガ=シティの調査隊は、シアトルが宝の山であることに気づく。地下にはB兵器、芸術品、銘酒、名剣、金塊などが多数埋まっており、亜人たちが作り出す工芸品も骨董品的価値が高かった。

さっそくサン=アンジェルスはアーミーを派遣してシアトルを占領しようとしたが、ある英雄的入植者が敢然と立ちふさがった。彼はさらに東京の支配企業から支援を得て、シアトルの独立を固持したのである。

やがて外資受け入れによってミニ支配企業オルメック社が設立され、日本人のビジネスマンが行き交うオリエンタル風味な新市街が作られた。



Ⅲプレックス解説

①スペースニードル：ランドマーク。小鬼を封じる呪的建造物に利用されている。
②メトロプレックス5番街：プラントや原子炉がある。
③ビリオン・アーコロジー：階層遺跡。上層部は一般市民の住居、下層は怪物などが潜んでいる。
④オルメックラミッド：巨大な企業ビル。七氏族の高級住宅街としても使われている。
⑤呪祭場：年間90回もの宗教儀式や祭が行われる。市民の憩いの場でもある。
⑥独星警備社本部：泥と石と血で固められ、紋様が刻まれた不気味なビル。
⑦アンダーグラウンドゲート：探索に入る者は独星警備社で登録して料金を支払う。
⑧日本人街：天聞神宗社を中心に住宅街が形成されている。学校や空港もある。
⑨バナナアベニュー：龍造院やアヤサカなど日系外資企業のオフィス街。
⑩呪縛地雷原：独立戦争時の防衛ラインの名残。不発弾がまだ埋まっている。

こうして、北米随一の実力を持つ新しいタウンが誕生したのだった。

現在は、原住民のうちミュータント六氏族にも市民ＩＤが発行され、知性の高い亜人と人間は平等に暮らしている。

また、これ以後、ミレニアム東京は北米への経済／軍事介入に本腰を入れるようになり、Ⅲプレックスは後にヴェーダ支援タウンのひとつとなるのである。

気風や主義

街の建設時から東京の支援を受けており、流れとして、Ⅲプレックスはタウンでありながら親ヴェーダ路線を取り、侵略をしようとしたサン＝アンジェルスを敵と見なしている。

ところが最近、日系人という縁で、サン＝アンジェルスのアヤサカ製薬が資本投資を行うようになった。地元企業はアヤサカの支援を受けて大きくなり、アヤサカも他の支配企業を出し抜いて利を得ている。

タウンリーダー

市長はＪ・Ｊ・イングヴォイド。雌雄同体で爬虫類の特徴を備えたドラゴネット族の長でもあり、市民は“大公”という称号で呼んでいる。大公はⅢプレックスを発展させた希代の政治家で、抜け目のない投資家としても知られる。

名物や特色など

都市構造そのものが名物となっている。

三層構造の最下層は火山灰で埋められた旧都市で、地下迷宮“ダークプレックス”が広がり、冒険者を待ち受けている。網の目状に広がる洞窟には20世紀の宝が散在しているが、正体不明の怪物やトロール族の賞金首も潜んでいる。

第二層の廃墟は21世紀中盤に形成された近代都市“メトロプレックス”と多重生活区画“ビリオン・アーコロジー”である。第二層は50年代までシアトルを支配していた、血に飢えたゴブリン(下等亜人)の巣窟となっているが、21世紀のお宝を狙うなら降りるしかない。

20世紀代のランドマーク“スペースニードル”も二層目に頭を突き出しており、これにドラゴネット族やエルフ族が幾重にもゴブリン封印儀式を行ったという。

最上層の市街は、アーコロジーをなぞるように建設され、Ⅲプレックスの象徴である“オルメック・ピラミッド”もここにある。

パールトン

対立を続けるサン=アンジェルスとアークの紛争の最前線に位置する町。過去の世紀には観光で栄えたが、パールトンを訪れる者は今や戦争屋が中心である。

中米でもっとも美しい最前線の街

パールトン概要

メキシコ第二の都市、旧グアダラハラ。

かつてこの街が「西部の真珠」と讃えられていたことから、人々は入植後すぐパールトンに改称した。残念ながら、美しい史跡群は戦火に焼かれてしまったが、住民はその景観を回復させるという意気込みを持っている。

産業と風土

産業と呼べるほどのものはまだない。自分たちで消費する合成食糧を細々と生産している。

風土はたまにシムール（熱風）が街を襲うが、それ以外は安定している。

歴史・気風・主義

サン＝アンジェルスから南下した移民が再建した街である。だが、南米ニューブラジリアの難民やスパイも多いと言われる（南米のメガ＝シティが、ここを前線基地にしようと考えるのは当然のことである）。

成立までアークの支援を受けていたため、衛星都市ではないが友好関係にあり、思想的にも反シティ／反ヴェーダ路線である。

最近は、以前からタウン協同路線を取っているテキサナも援助をしており、後援者の多さという点では恵まれている。

名物や特色など

サン＝アンジェルス行政府が管理していた植民予定地に移民が不法侵入してできたタウンで、サン＝アンジェルスはここを奪還するために、近隣の同じような植民予定地クリアカンに軍を送った。

戦いはすぐに始まったが、散発的である。

クリアカンでは兵士は戦闘を、同行する家族は開墾を行っている。

パールトンでもこれに習い、イミグラントは屯田兵のように開墾と戦闘をこなし、両タウンは開発と紛争の両方で競っている状態である。

アイオーン

アイオーンとは2170年代に姿を現した新しいタイプの人々である。

仮想空間における電子生命体のことで、電脳神などというレベルと、その一段階下の自我を持つ者までのことを示す言葉。正確にはそうした者がアーティフィシャル・ボディを有し、現実世界で活動している姿をいう。

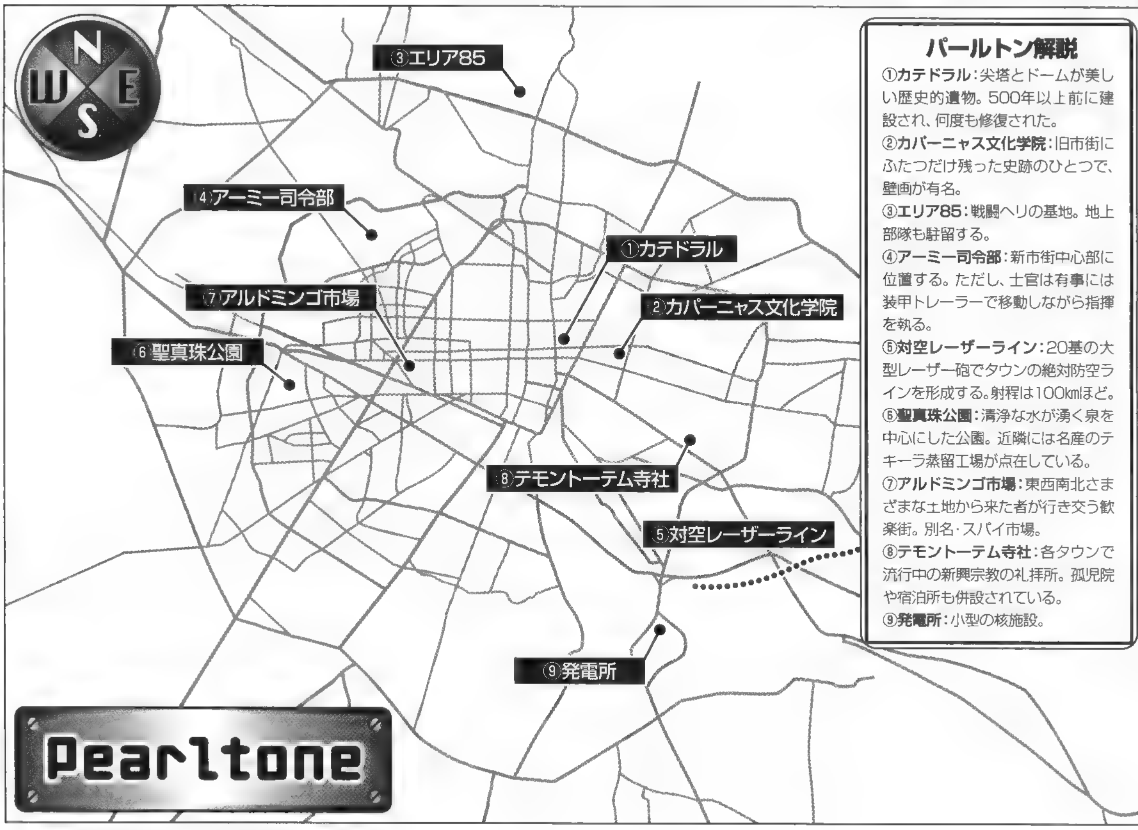
語源はグノーシス主義における神々、人間より高次の生命体、永遠の命を持つ者である。

そんな「自身」を表す言葉として、彼ら電子生命体はアイオーンという呼び方を好んで用いるようだ。

アイオーンの正体はまったく不明で、科学的に証明することも難しい。生身の脳は確かになく、感情や命が宿っているような仕草を取る。アイオーンは高級AIによる欺瞞ではないかという説もある。

彼らはネットの海で、情報が一定以上に集積するところで生まれるという。集積した情報が人格を、命を創り出すというのだが、信じがたい話ではある。

だが、月面人が意識だけを移した機械兵「ムーンドロイド」というのも戦地で確認されており、



パールトン解説

①カテドラル：尖塔とドームが美しい歴史的遺物。500年以上前に建設され、何度も修復された。
②カパーニャス文化学院：旧市街にふたつだけ残った史跡のひとつで、壁画が有名。
③エリア85：戦闘ヘリの基地。地上部隊も駐留する。
④アーミー司令部：新市街中心部に位置する。ただし、士官は有事には装甲トレーラーで移動しながら指揮を執る。
⑤対空レーザーライン：20基の大型レーザー砲でタウンの絶対防空ラインを形成する。射程は100kmほど。
⑥聖真珠公園：清浄な水が湧く泉を中心にした公園。近隣には名産のテキーラ蒸留工場が点在している。
⑦アルドミンゴ市場：東西南北さまざまな土地から来た者が行き交う歓楽街。別名・スパイ市場。
⑧テモントーテム寺社：各タウンで流行中の新興宗教の礼拝所。孤児院や宿泊所も併設されている。
⑨発電所：小型の核施設。

膨大な電子的記憶が意識となるというアイオーンの主張も、あながち眉唾とは言えない。

他には、遠く離れた異星から電波に乗って地球に来て、ネットを介してボディを得たという説もある。

いずれにせよ、もう一段階、科学技術が進まなければ、その正体や真偽も明らかにならないだろう。

サイバースペース内で生きているアイオーンはジャック＝インできる環境にあれば、いつでもネットの中に意識を戻せる。ハッキングのさまざまなテクニックの速度と技は高級AIに相当する。

彼らがわざわざボディを持った理由や目的は、現実世界にあるもの(とりわけ自然物)を直接感じ、情報化することらしい。吹き渡る風を感じたり、食事を味わったり、人と感情を交わすなど、そうした情報はコピーできず、個々が自ら持ち帰るしかないというのだ。

外に出てきた動機としてもっとも多いのは、観光である。自然が豊かなタウンによく出没し、中には気に入って住み着いてしまう者もいる。北米エリアでは、パールトンやアイアンヒルズに多いようである。

さまざまな話をするアイオーンがいるが、人類をよい方向に導くためとか、経験として人に仕えたいという者がいる。実際、正体不明ながらも、気に入った人物に無償で協力したり、アドバイスを与えるアイオーンがいる。ヴェーダ側にもアイオーンらしき者は多く、彼らはアイザックと旧知の仲で、側近もしくは後援者団体のひとつのようだ。

ネットを使う仕事やサイバースペースでの活動でアイオーンのサポートを受けられれば、百人力であるともいわれる。

アイオーンに感情はあるが、博愛精神にあふれ、特に負の感情を持つことは滅多にない。そのくせ目的を前にすると、冷酷と言えるほど合理的に対処し、ミスや迷いもない。

人間のよいところとAIのよいところを併せ持ったような存在である。

ハンタークラスのイノセントの中には、アイオーンが混じっていることがある。

また、人々の中には、アイオーンを「混迷の時代に登場してきた新しい意識である」と位置づけたり、単純に天使や神として崇めたり、悪魔として怖れる者もいる。

タウンの両雄

メガ＝シティ／アリストとタウン／イミグラントの対立は過去から続いている。 タウン側の屋台骨となるのが、アークとフォートネーブルである。

アークとフォートネーブル

北米においてタウンの力は10年前より大きくなり、特に西側のアークと中部のフォートネーブルはタウンの基幹として、植民者たちの出発点ともなっている。

アーク概要

ニューメキシコに散らばるタウンの連合体。エネルギーのロスアラモス、地下資源のサンタフェ、トレジャーハントのロズウェル、軍事拠点のエルパソ、そして政治中枢であるブルーウォーターで構成された計画都市である。

サン＝アンジェルスからの移民（*）が作った最初の大型タウンであり、アークはノアの箱船になぞらえた名称である。 シティから新天地へ移民するという、当時の意気込みを表している。

ブルーウォーターのメリルの存在は印象的で、世間ではアークより「ブルーウォーター」というタウン名の方が有名である。

サン＝アンジェルスからの移民

試行錯誤の末にテラフォーミングを成功させたサン＝アンジェルスでは、当初、緑化地域を一定範囲に区切れなかったため、イミグラントに乗り込まれてしまった。

アーク成立後、その勢力の拡大を恐れたシティ側は管理可能な区域でだけ緑化を行い、そこをイミグラント立ち入り禁止にして、衛星都市か前線基地を建設するようになる。

しかし、現実には今でもサン＝アンジェルスによる緑化操作と縄張り確保はあまりうまくいっておらず、入植者の行動の方が素早い。

風土

サン＝アンジェルスが推進したフェニックス計画により、北米中西部に人工森林が形成された。その範囲内ならば気候は穏やかで、生活に適している。

この地域に繁殖した人工森林は無造作に成長繁茂する初期型で、放っておくとタウン内もジャングル化させてしまう。 よって、タウン内は常に伐採マシンが走り回っている。

気風

自由と活気にあふれ、リベラルな雰囲気である。資源が豊富で貿易も盛んなため、タウンとしては裕福だが、移民たちにとってアークはひとときの休息の地とされる。

タウンリーダー

カリスマ天才少女メリル・ミラ・モーゼスは他分野で才能を活かすため、すでに代表を引退した身だが、いまだに行政府から頼りにされている実質的なリーダーである。

彼女は異能者で、その言葉には、人を引きつけ納得させる不思議な力がある。

名物や特色など

自然と共存するには多くの人が集まって住んではいけないという思想に基づき、一般人はここに3年間しか住むことができない。 他へ移住して新しいタウンを開拓する意志がある者には援助金が支給されることになっている。

ブルーウォーターには都市機能AI“サファイア”が設置され、快適な生活を提供している。

また、メリルの直属部隊には、女性だけのメンバーからなる“レディ・ブリーズ”がある。 これは北米一帯の自然環境や遺物などを実地調査したり、困っているタウンに援助を差し伸べる組織である。

フォートネーブル概要

旧カンザスシティ近辺にある、アークと並ぶ北米随一の大型タウンである。 当初はフォートカンザスと命名されていたが、大陸の中央部に位置することからネーブル（へそ）と呼ばれるようになった。

小さな田舎町だった時代から、ハンターには

親しまれ、移民が盛んになった時代には多くのハンターがここに拠点を移した。

3シティのいずれからも遠く、もっともメガ＝シティの干渉を受けにくいタウンである。

フォート(砦)の名には「移民者の砦」という意味があり、ここはイミグラントへの迫害がもっとも厳しいネオ＝アップルを恫喝するために作られた街ともいえる。

陸上交通の要所として栄えているが、飛行場などもあり、メガ＝シティ内にあるものなら何でもそろっている。

風土

周辺の自然破壊は少なく、竜巻の発生をのぞけば決して住みにくい土地ではない。年間を通して乾燥しており、強い風が吹く。

ひんぱんに大竜巻が発生するため、ほとんどの施設は平屋もしくは地下室のみである。大都市と言える規模の街だが、ビルがないために空は高く、すがすがしい。

気風

質実剛健がこの街の合い言葉である。

ハンター人口が多いため、独立独歩の気運があり、フォートネーブルは外圧に屈しない精神と実力を備えている。

タウンとしては破格の規模だが、その割に人々は昔ながらの暮らしを送っている。人々の多くはトレーラーハウス住まいだが、これは竜巻からすぐ避難ができるためでもある。

武器をはじめとする工業製品の需要が多く、いくつかの工場も建設されて久しい。だが、環境破壊の原因ともなるため、さらなる増設は制限されている。

タウンリーダー

ユニオンの幹部も務める現役ハンターのマイケル・キャラハンが10年ほど前からリーダーを続けている。なお、ネーブルにも都市機能AIはあるが、立法行政司法などは人の手に委ねられ、AIはその補助をする存在である。

名物や特色など

ネーブルにはハンターで構成される義勇軍“ハンターフォース”が存在し、これはヴェーダ軍に正面から対抗しうる戦力である。

この街の名物はさまざまなカスタムショップである。メカの改良やチューンナップ、銃器のカスタム屋など腕のいい職人が大勢いる。

両雄のヴェーダへの対応

サン＝アンジェルスとの激しい抗争で疲労困ぱいしていたアークは、当初、ヴェーダを静観視していた。これに対し、ネーブルの市長キャラハンはヴェーダのアイザックと当初から対立していたため、警戒を怠っていなかった。

しかしメイ・ストライクを目の当たりにして、アークもヴェーダへの態度を硬化させる。それでも主要勢力の中ではもっとも穏健派で、宿敵であるサン＝アンジェルスに対してさえ常に講和の道を提示している。

幸い、アーク諸市は大自然の中にあって分散している。ヴェーダに関わろうにも、山脈の向こうの海域にまでは出向けない。ただし、ヴェーダ側はメイ・ストライク時のように、巡航ミサイルでタウン中枢を狙い撃ちできる。そのことへの懸念はある。

フォートネーブルはタウンの中でももともと武闘派、タカ派、主戦派である。反シティ路線で、北米を征服しようとするヴェーダにも戦意をあらわにしている。ネオ＝アップルやヴェーダに対しての先制攻撃案がたびたび立案されるほどだ。

フォートネーブルの人々はアークの実力を知っているが、恐れはせず、だからこそ早く手を打たなければと考えている。

タウンは全体に同族意識があってゆるやかな同盟関係にあるが、実際の意見にはひどくばらつきがある。自然環境を考えて行動しようとすると、むしろ一方に突き進んだ行動や意見は打ち出しにくいのだ。

タウンごとに独立した考えを持つことは当初からの暗黙のルールだったので、今後も意見がまとまる可能性は低いだろう。

人口数百から数千人の小型タウンは、今後もまだ増える傾向にある。

ハンターの意志傾向

ハンターはおおむねユニオンの意志に同意で反ヴェーダ、あるいは住んでいるタウンの世論と同じ意見を持っていることだろう。

ただ個人の意見は自由だし、思想と仕事は切り離せるケースもある。PCであれヴェーダの者であれ、ハンターがシティで依頼を受けることもあるだろう。

ユニオンとヴェーダの双方に大義名分と主張があるのは確かだ。

シティびいきのハンター

この時代には、メガ＝シティの肩を持つハンターはいなくなっている。そうしたハンターは過去にはいたが、今はヴェーダ側についている。

ギルドはヴェーダを悪と見なしており、その構成員であるハンターは少なくともヴェーダの味方ではない。シティに肩入れする者も今はいない。

ユニオン・ギルドの意志

ヴェーダと対立する組織だが、本拠地や独裁者がないので、滅ぼされる危険は少ない。

しかし、各人の意志や理想が分散していて、ヴェーダへ対抗するだけの実力がない。ヴェーダと対決する場合、ピンポイントで勝つ要素はあるが……。

ヴェーダの意志

第一に打倒メガ＝シティ、次に全タウン制圧が目標だろう。

特に鼻息が荒いフォートネーブルとは早期に一戦交える必要があるとも考えている。

多くの勢力の中で、唯一意思統一されていて、ひとり勝ちの感があるヴェーダだが、独裁体制であるため、その屋台骨は細く、いつ折れるか分からない。

無敵の艦隊を持っていても補給がなければ動かないし、全人類を敵に回すわけにはいかない。後援をしている他のメガ＝シティの意見も聞く必要がある。

ちなみに、アイザック司令が天才過ぎて、何を考えているかよくわからないと言っている部下もいる（ヴェーダに従わないテキサナを放任するなど）。

北米大陸

その他、大小多くのタウンが北米大陸には存在している。
これらタウンで発生する事件に、ヴェーダやアリストが介入したり、ハンターなどが関わることも多い。

その他のタウン

シカゴ

五大湖周辺を計画緑化していたネオ＝アップルはあらゆる手段でイミグラントをシャットアウトしていたが、メイ・ストライク後は守りが手薄になった。そこへ、宿敵フォートネーブルからの民兵が侵入した。

対するネオ＝アップル側はC兵器＝毒ガスを持った部隊をシカゴへ向かわせた。敵に取られるくらいなら皆殺しにしようとしたのである。

同じころ、エリー湖畔には、ネオ＝アップルに背後から侵攻するヴェーダの揚陸部隊が上陸していた。揚陸隊は不審な動きをする敵部隊を捕捉し、その目的を知る。そして彼らはネオ＝アップル側が化学戦を仕掛けてくることを想定し、毒ガス中和剤を装備していた。

イミグラントを助ける義理はないが、C兵器で犬死にするのを見ていられなかった揚陸隊は独断でシカゴへ向かい、散布された毒ガスを中和してしまう。

ネオ＝アップル側はさらに戦力を送り、ヴェーダ揚陸隊とネーブル民兵は一緒にシカゴに立てこもって戦う羽目になった。以後、クリシュナ条約で休戦するまで、揚陸隊と民兵は籠城を続けた。

その後、揚陸隊は命令違反の罰を受けるため軍事法廷に召喚されるが、民兵たちが「命の恩人」として揚陸隊を帰還させなかった。こうして、揚陸隊員は名目上はネーブル軍の捕虜として、実際は客人としてシカゴに留まることになった。フォートネーブル本部も民兵の行為をよしとしなかったが、情けをかけてそのまま現地に留めている。いずれにせよ、シカゴは誰かが守らねばならないのだ。

まだまだ前線基地というイメージが強いが、この拠点にはネーブルの移民が到着し、タウン化が進められている。しかし、ヴェーダとそれに屈したネオ＝アップルが、シカゴに対する大々的な共同作戦を計画中との噂もある。

リトルニューロピア

旧オタワ。60年代にマスドライバー攻撃で消滅した西欧のメガ＝シティ、ニューロピアの政治難民がたどりついて開拓した街。

ニューロピア難民のほとんどは近隣のヌーベルデルタか西欧のタウンに収容されたが、どうしても相容れない者が大西洋を渡ってきた。人種的にはドイツや東欧系の者が多い。

ネオ＝アップルとしては、ヴェーダの後援をするヌーベルデルタの敵対者＝同盟者として迎え、もともと計画緑化地域だったオタワでのタウン建設を全面支援している。

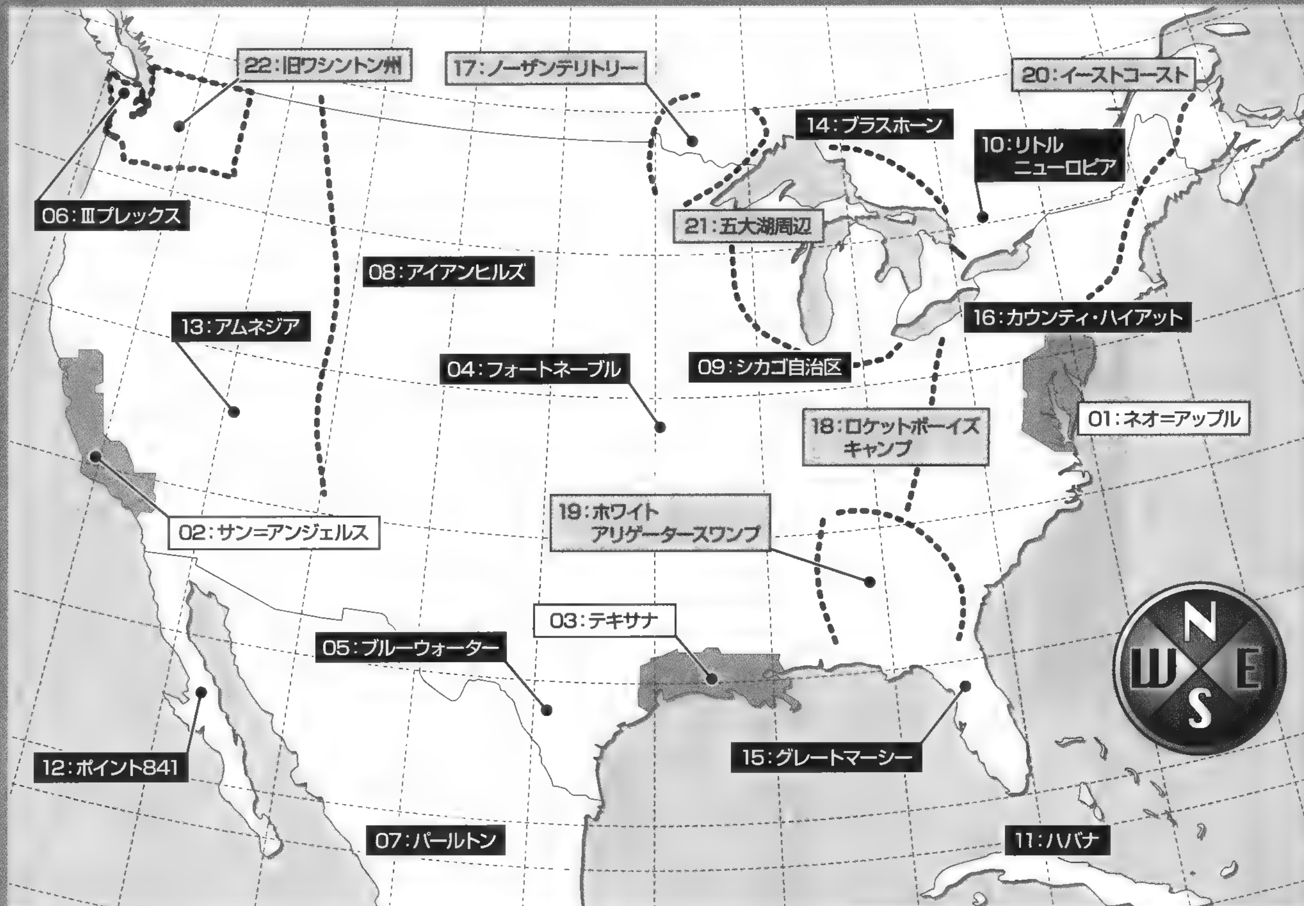
オタワ住民はネオ＝アップルからアーミー相当の兵器を借り受け、強力な自警団を編成している。それらは有事のさいに川を封鎖し、ヴェーダ軍などと戦うことになっている。

その他のタウン

60年代に成立した地下街ブラスホーン、廃棄空母の街ユーコン、闇市で有名なアムネジア、フロリダの毒沼街グレートマーシー、放浪する幻の街ラフレシア、シティのモデルタウンであるポイント841やカウンティ・ハイアットなども健在である。

North America

栄光と繁栄にあふれた新大陸は引き裂かれ 残された人々は明日への希望を求めていた



■メガ=シティ
01:ネオ=アップル
02:サン=アンジェルス
03:テキサナ

■タウン
04:フォートネーブル
05:ブルーウォーター
06:Ⅲプレックス
07:パールトン
08:アイアンヒルズ
09:シカゴ自治区
10:リトルニューロピア
11:ハバナ
12:ポイント841
13:アムネジア
14:ブラスホーン
15:グレートマーシー
16:カウンティ・ハイアット

■デンジャーゾーン
17:ノーザンテリトリー
18:ロケットボーイズキャンプ
19:ホワイトアリゲータースワンプ

■ハンティングスポット
20:イーストコースト
21:五大湖周辺
22:旧ワシントン州

企業・各種団体

世界にあるさまざまな組織は時にハンターの敵になり、支援者となることもある。特定組織を代表する人物と関わることもあるだろう。

2170年代の話題の組織

世界には人々があふれ、何らかの組織を形成している。彼らは時にはハンターの敵となり、支援者となることもあるだろう。

ここから先に示す各種の組織情報はシナリオを作成するヒントとなる。また、プレイ中に得られる情報として提示することもできよう。

正体のわからない敵と戦っている時、GMから与えられたちょっとしたヒントからその正体を割り出すだけでも、PCはそれまでより有利になるかも知れない。

表示されている情報は、この世界に暮らす人々にとっての一般常識である。解説部には裏情報が書かれていることもある。

特にメガ＝シティの支配企業はよく登場する団体で、組織のデータ部は支配企業のステータスを基本として構成している。

構成員数レベル、社会認知レベル、資産または装備レベル、練度または士気レベルなどの情報は、実数でなくアルファベットによるレベル表示をしている。Aが高く、Dが低いという意味である。

たまにSやZという表示がなされていることがあるが、これらは比類なきレベルである。たとえば社会認知レベルZなら「極秘中の極秘」ということである。

なお、構成員数レベルについて、以下の数をめやすとする。

Aは数百万～数千万人単位、Bは数十万単位で、ABともに支配企業などの人数であることが多い。Cは数万人単位の組織で、公安や軍事組織などだろう。Dはそれ以下の少人数組織だ。

構成員数には人間だけでなく高級AIも頭数に入っていることがある。軍隊などの場合、後方サポート要員や事務員なども含めた数である。また、人数が組織の力そのものを表すわけではない。企業の場合、この、構成員数と練度や士気がポイントとなる。人数が多く、やる気がある社員が多ければ、その企業は優良ということになる。

社会認知レベルは、いわば知名度である。人々にどのくらい知られた組織かということを示す場合もあるが、組織そのものより構成員の顔ぶれが有名かどうか、組織の人気や評判などといった人々の反応をレベルで表すこともある。

ギャング組織の社会認知度が高い場合、それだけ恐れられているということだろうし、舞台裏で行動するはずの諜報組織や捜査課の知名度が高いのはあまりよいこととは言えない。

資産または装備レベルだが、これは資産で組織の社会影響力を計っている場合もあれば、金のかかった装備をしているかどうかで戦闘力を計っているケースもある。

練度または士気レベルというのは、戦闘部隊では特に重要な要素である。

また、たとえば、練度や士気が低くとも資産や装備レベルが高ければ、その部隊の戦闘力は装備で補われていることになり総合戦闘力はそう低くはならないだろう。

練度、士気、資産、装備が低くとも、構成員数が多ければ、それでカバーできることもある。逆にあまりに人数が少ない場合、いくら装備や練度が高くても、充分な働きができないこともあるはずだ。

ハンターギルド



今も昔も変わらずハンターの後援を続ける団体

略称／通称：ギルド
組織形態：ハンター組合
専門分野：仕事斡旋、ハンター養成
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：なし
構成員数レベル：C
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：C
練度または士気レベル：S
最高責任者：なし

ユニオン分裂によってハンターギルドも二分された。"元祖" ギルドの位置づけは分裂以前のままで、ハンター互助会以上でも以下でもない。

各地のギルドは引退ハンターかブローカー、ギルド統括組織であるユニオンのスタッフによって運営されているが、それぞれ独立した形となっている。

ギルドの存在は人々によく知られており、一定の社会信用度もある（ギルドに所属するハンターの身分も保証される）。しかし圧力団体ではなく営利目的のチェーンとも言えず、ボランティアのような雰囲気で運営されているところもある。

以上がヴェーダとの大きな違いで、結束力という点では段違いに緩い。

ユニオンも特別な場合を除き、ギルドやハンターに命令する権限はない。というより、このような状況になってもユニオンは表舞台には出ず、裏方として振る舞い続けている。

しかし、実質的にギルドという窓口が減って（ギルドの数割がヴェーダ側についたため）、不便になったのはハンターたちである。これに合わせ、各地ではハンターとゆかりのある人々や組織がギルド機能の一部を果たすことになった。

ふつうはブローカーのバーがギルド窓口を兼ねることで解決されているが、特定の飲食店チェーンがギルド業務に提携している地域もある。北米ではフランチャイズ・バー "ルワンダ・キャメル" が有名である。

重要人物

●アンディ・ツェローラ
年齢：32　**性別**：♂　**特徴**：寡黙、マッチョ
解説：サン＝アンジェルスの中堅ブローカー。ダウンタウンでカプセルホテルとサイバークリニックを経営している。変化を嫌い、地道な努力を続ける男。

●ミア・カーボンバイブル
年齢：15　**性別**：♀　**特徴**：コスプレ
解説：ギルド業務を引き受けたイノセント。バトルトレーラーでアイアンヒルズ近郊をさまよっている。自称アイオーン。

●マチルダ・ベルカニーニ
年齢：17　**性別**：♀　**特徴**：美脚
解説：オリビア・ハミルトン（旧姓）の長女。ルワンダ・キャメルのフォートネーブル店長で看板娘。ダンサーもやっていて男性ファンが多い。

シンクレア財団



灰色都市を支配する専制君主

略称／通称：シンクレア
組織形態：支配企業
専門分野：重工業・食品・薬品・鉱業・エネルギー
公安機関：バルキリー警備
軍事機関：シンクレア常備軍
本部所在地：ネオ＝アップル
構成員数レベル：A
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：A
練度または士気レベル：C
最高責任者：ジョージ・タイラー（CEO）

支配企業の典型のような組織で、ネオ＝アップルの実質的なリーダー。もとは中小企業の集合体で、あらゆる産業分野に強い。巨大すぎて実体が見えないといういい方もできる。

かつては宇宙開発を熱心に行い、その後も北米トップレベルの資本力を背景に業績を伸ばし、軍備も整えてきた。

メイ・ストライク後のシンクレアは、王者のプライドをかなぐり捨てた実利的行動に出ているようである。圧倒的武力を誇るヴェーダにすり寄ったり、たびたび提携を持ちかけており、アイザックらヴェーダ幹部には煙たがられている。

シンクレア、つまりネオ＝アップルはタウンやユニオンと結んでヴェーダを打倒する気はなく、テラフォーミングが終わりつつある五大湖周辺の計画緑地をイミグラントにかすめ取られないかと日々恐々としている。

シンクレアはタウン台頭時代からヴェーダの出現に至る現在まで、北米3シティ同盟のリードを取ってきた。20年越しにもなるこの計画は、残念ながらまだ結実していない。

この他、北米3シティを包囲するかのような外国シティのヴェーダ支援に対抗するため、ヴェーダ未支援シティに呼びかけて、汎世界シティ同盟を裏で結ぼうという計画も着々と進めている。

重要人物

●ハワード・J・ギネス
年齢：97　**性別**：♂　**特徴**：壮健
解説：前CEO。隠居の身ながら、財団に強い影響力を持つ黒幕。現CEOのタイラー（75歳）を坊やと呼ぶ。

●マルコム・シルベスター・リー
年齢：28　**性別**：♂　**特徴**：早口、陽気、早合点
解説：もとアナウンサーのスポークスマン。クリシュナ条約締結時の全権大使であり、圧倒的不利な状況を交渉で巧みに覆し、シティ側の無条件降伏を回避せしめた。その神業的話術は "マルコムマジック" と評されている。

●マリエ・アトキンス
年齢：23　**性別**：♀　**特徴**：メガネ、小太り
解説：AIアカデミアのもとオペレーター。奇襲のショックで心身症になったAIに懐かれたことから、新設部署であるAIカウンセリングセンターの主任になった。

カーマイクル・バイオテック

バイオコーポレートの老舗にして業界トップ

略称／通称：カーマイクル
組織形態：支配企業
専門分野：バイオテクノロジー全般・生体工学・食品・流通・非金属・重工業
公安機関：バートン警備機構
軍事機関：カーマイクル・アーミー
本部所在地：サン＝アンジェルス
構成員数レベル：A
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：B
練度または士気レベル：B
最高責任者：アドリアン・S・カーマイクル（CEO）

サン＝アンジェルスを牽引する企業で、北米エリアでの発言力も大きく、世界的プレゼンスも高い。テキサナが弱体化した70年代では、カーマイクルはネオ＝アップルのシンクレアと並ぶ北米ビッグ2のひとつである。

カーマイクル社は最高幹部会の熾烈な派閥抗争が有名で、5年から10年おきに陰謀と流血を伴う権力者の交替劇が繰り返されている。前CEOのドーソンは優秀だったが、その後の玉座についたのはこれといった取り柄のない男だった。ヴェーダと相対している大事な時期なので、無能な新CEOを暗殺して有能な者をリーダーにつけようという計画が早くも立てられているという。

またカーマイクルは、オルメック社の風変わりなバイオテクノロジー技術を入手し、自社の製品ラインナップに加えたがっている。オルメック、アヤサカ、龍造院などから情報を入手するためにハンターを使ったり、これら関係企業の情報をもたらしてくれる者には報酬をはずむだろう。

デスバレー戦役後、打倒ヴェーダ市民運動の盛り上がりを受けたカーマイクルは幹部会命令でアーミー内に"キュベーレ隊"を編成させた。志願兵の中からパリス・シャルロータのような美少女を選出してユニットを組ませ、PVなども作成してアイドルとして扱ったのだった。これには賛否両論あるが、市民がさらに熱狂的になったのは確かである。

重要人物

●アドリアン・S・カーマイクル
年齢：49　**性別**：♂　**特徴**：放蕩者、凡庸
解説：創始者カーマイクル博士の曾孫に当たる。幹部会に強大な圧力があって、彼に最高責任者のポストが与えられることになった。よってアドリアンは傀儡で、背後に何かがいるとされている。

●サンディ・ミク
年齢：17　**性別**：♀　**特徴**：負けず嫌い、微乳
解説：キュベーレ隊のひとり。歌唱力では隊一番の実力派。パリスをライバル視して功を焦り、戦場ではよく突出しすぎてピンチに陥る。

●ラウル・オリベット
年齢：50　**性別**：♂　**特徴**：控えめ
解説：前CEOを陥れ、現CEOの側近となっている。キュベーレ隊のゼネラルプロデューサーでもある。

TOT財団

新たなステージのために統合された3企業

略称／通称：TOT（トット）
組織形態：支配企業
専門分野：エネルギー・重工業・電子・生体工学・マスコミ・通信
公安機関：ヒューストン・セキュリティ・サービス（HSS）、ルイジアナ情報センター
軍事機関：テキサナ・シティ守備軍
本部所在地：テキサナ
構成員数レベル：A
社会認知レベル：C
資産または装備レベル：C
練度または士気レベル：B
最高責任者：デビッド・ハーグ（最終意志決定AI）

テキサナを仕切る支配企業――トライクロン、オムニカ、テクノニクスは60年代の終わりになって行き詰まりを見せたため、合併を行った。この新しい組織は、それぞれの企業名の頭文字を取ってTOT財団と名乗ることになった。3社が統合消滅したわけではなく、上に統括する組織が作られたということである。よって、各社はブランドを変えずに製品を販売している。

タウンとの融和政策で3社の業績は好転するはずだったのだが、フタを開けてみるとそうはならなかった。企業として大きく成長はしたが、タウンと協調していたことが原因で、富が流出してしまったのである。だから、テキサナ3社のおかげでタウン全体が潤って発展できたという言い方もできる。

統合されてからは国際競争力も回復したが、「敵であるタウンを太らせた」ことから、特に北米の支配企業からTOTは白眼視されることになった。

ちなみに、TOTのトップには誰もが就任したがらなかった。統合後のさまざまな業務は熾烈を極め、またアリストからたいへん恨まれる立場だからである。

ここで白羽の矢が立ったのが、トライクロン社の社長代理を務めていたハーグだった。もともと役員の責任逃れのために制作された業務処理AIで、ハーグは職務を着実にこなした。怨恨絡みの爆破テロで何度か破壊されたが、そのたびに修理されて職に復帰している。

重要人物

●デビッド・ハーグ
年齢：外見40　**性別**：なし　**特徴**：張りついた笑い
解説：秘書のひとりと結婚してから、冗談などを解するようになった。その後、AI搭載アンドロイドであることが露呈、大騒ぎになる。凍りついた表情からついたあだ名は"トーマス"。

●ギュンター・グロブダー
年齢：35　**性別**：♂　**特徴**：ヘビースモーカー、短気
解説：トライクロン社のベテランテストパイロット。TCSマニアだが、ここしばらくは会社の業績悪化で新製品テストができないことに怒りを感じている。

●カイア・セレビッチ
年齢：21　**性別**：♀　**特徴**：グルメ
解説：HSSのCBIに所属する新米刑事。月面帰りのセレブで特に料理にはうるさい。

カーン造船

70年代に飛躍したヴェーダ最大の後援者

略称／通称：カーン
組織形態：支配企業
専門分野：重工業・鉱工業・運輸
公安機関：カーン警察軍
軍事機関：カーン警察軍
本部所在地：シャンカラ
構成員数レベル：A
社会認知レベル：C
資産または装備レベル：B
練度または士気レベル：C
最高責任者：V・D・R・シャストリ（CEO）

KHAN shipbuilding company

インドのメガ＝シティ、シャンカラを代表する二大支配企業のひとつで、ヴェーダ支援を最初に表明した企業である。

カーンが窓口になってはいるが、シャンカラ自体がヴェーダの後援者といってよい。シャンカラのもうひとつの支配企業“ストラトエア”も足並みを揃え、ヴェーダに出資している。

シャンカラはつまりアンチ北米メガ＝シティ連合の一角であり、今後の世界のイニシアチブを握ろうと目論んでいる。

旧インドの裕福な貴族たちが資本を併せた造船会社として創業し、現在では戦車や艦船など大型の兵器を生産している。また、カーンはみずから“ガンガダーラ（ガンジス川を支える者）”という別名でもって自社を宣伝している。南アジア随一の支配企業という自負があるのだろう。

カーンがヴェーダに近しい理由のひとつに、アイザックの出自が関係しているという。その経歴を謎に包まれているアイザックだが、彼はどうやらインド出身らしいのだ。

コンピュータが発明された時代から、インドが優れた専門家を大勢輩出してきたことはよく知られているし、それを考えれば天才ハッカーであるアイザックがインドの出であることは納得のいく話だ。

重要人物

●アマルティア・ハシャクナンダ
年齢：98　**性別**：♂　**特徴**：セクハラ、仙人
解説：ハシャクナンダ・ヨガの創始者。思想家、哲学者、そしてカーン造船の名誉幹部である。昨今のシャンカラでは、宗教者を企業の意思決定に関わらせることが流行している。彼のもとで修行したカーンの幹部数人は空中浮揚をマスターしているという。

●シャー・アブラフ・インゼクタム
年齢：24　**性別**：♂　**特徴**：アルビナ、寡黙
解説：天性の戦闘者。カーン警察軍の特殊部隊から、本社要人警護課に、さらにはアイザックに気に入られてボディガードに引き抜かれた。だが、契約上はカーンに籍を置いて出向社員という形を取っている。戦技はひと通りこなすが、サーベルでの剣闘が得意である。

グリフィス・インダストリア

ヴェーダを後援する欧州スーパーパワー

略称／通称：グリフィス
組織形態：支配企業
専門分野：重工業・金属・運輸
公安機関：ヤード（総合公安局5課）
軍事機関：ロイヤル・コマンドゥ、ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー（RGEN）
本部所在地：ヌーベルデルタ
構成員数レベル：A
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：A
練度または士気レベル：B
最高責任者：サー・ジェームス・アシュフォード（CEO）

ヌーベルデルタのロンドンエリアに勢力を張るグリフィス・インダストリアは、保守的で慎重な面も持ち合わせている、歴史の古い支配企業である。シンクレアやカーマイクルと同レベル＝世界トップレベルの企業であり、北米の支配企業とは常にライバルとして張り合ってきた。

ヌーベルデルタの企業はアフリカや中東のメガ＝シティと関係が深く、兵器を輸出して資源を輸入していた。海外情勢を観察し、援助や干渉をして、利を得ることには慣れているのだ。

北米での騒ぎに対しては、北米シティ側に援助することはなく、隙あらばその利権をかすめ取ろうとしている。もっとも今回の対立構図はヴェーダ側の根回しのよさもあっての結果である。

グリフィスはもともと海運および海域の資源採掘に熱心で、自社の権益を守るために強力な護衛海軍を持っていた。ヴェーダがシーパワーで北米を叩こうと考えた時、組むのにうってつけの相手だったのである。ヴェーダ所属の艦船の何割かはグリフィスから供与されたものだ。

グリフィスは宇宙開発を熱心に行ってきた企業のひとつで、60年代から70年代にかけての、宇宙空間が使えない時代に業績が悪化した。それを取り戻すため、ネオ＝アップルの敵に回らざるを得なくなったという話である。

重要人物

●アビゲイル・ブライトン
年齢：26　**性別**：♀　**特徴**：歌うような語り口
解説：セントジョーンズに勤務し、ヴェーダへの補給物資管理を行っている。実はネオ＝アップルと通じているダブルスパイ。

●バート・ハリーハウゼン
年齢：50　**性別**：♂　**特徴**：貧乏ゆすり
解説：RGENの潜水艦“ケルピー”艦長。水中戦力を持っていないヴェーダをフォローする形でネオ＝アップル沖に配備されている。艦長は個人的にはヴェーダへの協力に賛成ではない。

●ゲン・カリオペ
年齢：31　**性別**：♂　**特徴**：スキンヘッド、無眉
解説：ヴェーダのスタッフに艦船の運用や戦術を教えるために派遣された教官で、軍事顧問も務めている。

龍造院開発

北米西海岸を手にしようとする東京の支配企業

略称／通称：龍造院
組織形態：支配企業
専門分野：鉱業・金融
公安機関：首都警察
軍事機関：国際機動軍、
天聞神宗第6海外布教部
本部所在地：ミレニアム東京

構成員数レベル：A
社会認知レベル：B
資産または装備レベル：B
練度または士気レベル：A
最高責任者：西堂意嗣（せいどう・おきつぐ）（会頭）

ミレニアム東京の支配企業のひとつである龍造院開発は、北米西海岸エリアへの干渉を盛んに行っている。具体的には、Ⅲプレックスとヴェーダ西艦隊への援助である。

Ⅲプレックスはもともとサン＝アンジェルスが衛星都市化しようとしていた街だが、もとからいた住民が激しい抵抗を見せ、独立戦争にまで発展した。そこに経済・軍事援助を行って、龍造院は北米における橋頭堡を入手したのである。Ⅲプレックスには当初から龍造院資本が深く関わり、日本人街が存在するほどだ。

ヴェーダに肩入れするのも、Ⅲプレックスを奪還しようとするサン＝アンジェルスを押さえ、西海岸における勢力拡大を狙ったものである。東京の傭兵海軍である国際機動軍に協力を仰ぎ、ヴェーダに戦力を供与するなどの戦略は今のところうまく行っているようだ。

龍造院は天聞神宗というカルト教団を背景にした企業である。幹部は教団への忠誠を誓っているが、入信を強いられるのは上層部だけで一般社員は関係ない。

また東京の他の支配企業は、龍造院と足並みをそろえた海外援助や派兵干渉を行っているわけではない。龍造院はもともと海外と結びつきが強いが、70年代にその傾向を強めた。というのも、主幹産業としていた宇宙開発が立ちゆかなくなったためである。

重要人物

●真壁有紀恵
年齢：17　**性別**：♀　**特徴**：巫女姿
解説：Ⅲプレックス日本人街の女子学生だが、病気で帰国した父の代理で天聞神宗寺院の助祭を務めている。

●ケビン大迫
年齢：28　**性別**：♂　**特徴**：両脚サイバー
解説：水雷騎兵（水中CS乗り）。国際機動軍では、水中CSは敵艦に肉迫して爆薬を設置するという危険な戦術を取る。大迫も過去の作戦で両脚を失った。

●ルイース・ミン
年齢：21　**性別**：♀　**特徴**：自閉症
解説：フリートネットシステムでミサイルコルベット艦3隻を操る女性。その才能を伸ばすために薬物投与を含む特殊トレーニングを受け、代償に精神障害を負った。軍籍はあるが、部隊では備品のように扱われている。

オルメック・デルトラ名誉氏族連盟

ミュータントの街でミュータントによって運営される巨大企業

略称／通称：オルメック
組織形態：準支配企業・生活共同組合
専門分野：バイオテクノロジー・薬品・兵器
公安機関：独星警備社（資金援助）
軍事機関：ワイバーン騎士団
本部所在地：Ⅲプレックス

構成員数レベル：B
社会認知レベル：C
資産または装備レベル：A
練度または士気レベル：C
最高責任者：ゾーラ・A・ダントフ（CEO）

シアトル市街にそびえ立つ巨大ピラミッド型の本社ビルはあまりにも有名で、メガ＝シティ外にできた初めての支配企業だといわれている。

この企業は市民IDと選挙権を持っている七氏族が運営している。対外的には血族経営企業で、市民にとっては行政機関の一種とも認識されている。

七氏族とは、シアトル原住ミュータントの中でも知性が高く英語を操れる種族――ドラゴネット、エルフ、ドワーフ、トロール、オーガ、フランネス（猫人）、そしてシアトル独立に功績を残す人間の移民（英雄シノダの同族）を指す。

ちなみにシアトルの氏族以外の生物は、人間より低い知性しか持っていない動物型ミュータントか野蛮な亜人である。

オルメックの名産品は、戦場で消費されるいくつかの秘薬である。欠損部位さえ再生するヒールポーション、浴びた者の精神を狂わせる聖水、火球を発射する杖、詠唱で敵を眠らせるマスクなどがある。マジックアイテムと称されるこれらの商品の多くは高度な科学技術を応用したものだが、中には科学で説明がつかない効果を発揮するものもあり、研究家を悩ませている。

傘下のワイバーン騎士団は装甲巨獣に騎乗した兵士を軸に、ホバータンク、最近導入されたヘリ、ジェット機、ステルス艇などで構成されている。メカには呪術を思わせる派手なカラーリングが施され、風変わりな軍隊として知られる。

重要人物

●ラリー・シノダ
年齢：49　**性別**：♂　**特徴**：逆立った白髪
解説：シアトルのミュータントとのファーストコンタクト、シアトル独立紛争、ミレニアム東京との交渉などで功績を残した植民者で経営陣のひとり。伝説の英雄として、シアトルでは知らぬ者はいない。

●ゾーラ・A・ダントフ
年齢：31　**性別**：♀　**特徴**：猫耳と猫目
解説：フランネス族の少女。キャリアは浅いが、天才的な頭脳の持ち主で最高責任者の任にある。ラリーに育てられ、義父譲りの交渉術を身につけている。

●アラッカ・サンダーヘッド
年齢：68　**性別**：♀　**特徴**：みつあみのあごヒゲ
解説：ドワーフ族の長でワイバーン騎士団の団長。勇猛で荒々しい未亡人。周囲には再婚を勧められている。

エルメシオン

世界中どこにでも戦力を配達する巨大傭兵団

略称／通称：エルメシオン
組織形態：支配企業
専門分野：マスコミ・戦争サービス・重工業・鉱業
公安機関：エルメシオン・セキュリティーズ
軍事機関：エルメシオン・マーセナリーズ
本部所在地：メガ＝ケープタウン

構成員数レベル：B
社会認知レベル：B
資産または装備レベル：B
練度または士気レベル：B
最高責任者：パパ・イーグル（総司令・CEO）

傭兵たちが資金を出し合って作った企業。形式上は傘下に私設軍を持っているが、実はエルメシオンそのものが巨大な傭兵団であり、警備会社である。エルメシオン・セキュリティーズはエルセク、エルメシオン・マーセナリーズはエルマークと略して呼ばれる。

エルメシオンは世界各地に軍隊を派遣して出稼ぎをしているが、実戦慣れしているので実戦経験のないアーミーの3倍の実力があるといわれる。

人的資源の質はともかく、数が足りないヴェーダの要請を受け、師団規模の人員と装備を北米へ送った。エルメシオンにとって、優勢かつ金払いのいいヴェーダはいいお得意様というよりも得難いパートナーである。

エルメシオンの本拠地は南アフリカのメガ＝ケープタウンだが、メガ＝ケープタウン自体はヴェーダを少なくとも表向きはバックアップしていない。エルメシオン社もあくまで契約で動いている。また、70年代の北米は最新兵器／精鋭部隊がぶつかり合う戦場であるため、エルメシオンは地元の関連企業で開発された新型メカを持ち込んで実戦テストも行っている。

マーセナリーズの前線社員は、傭兵の古いならわしとしてコードネームを持つことが通例となっている。これに習ってか、セキュリティーズの警備員や捜査員もコードネームを使うようになった。

重要人物

●エボニー・パンサー
年齢：29　**性別**：♀　**特徴**：つかみどころがない
解説：エルメシオン・セキュリティーズ所属の特務憲兵。マーセナリーズ内の軍規を保ち、犯罪、不正、横領を検挙するため、変装型アーティフィシャルボディで活動する。ふだんは男性型でいることを好む。

●パンチョ・アギレラ
年齢：35　**性別**：♂　**特徴**：大酒飲み
解説：ホバータンクから戦闘機まで面倒を見られる有能な整備員。しかし、酒癖が悪いために降格されたり、営倉入りを繰り返している。

●ユークリッド・T・バランタイン
年齢：48　**性別**：♂　**特徴**：ダンディ、クール
解説：エルメシオンの秘蔵空母"ワスプ"の艦長。慎重派で損害を受ける可能性があるなら決して前進しない。

ヴェーダ

人類を導き、世界を力で統一せんとするエリート軍集団

略称／通称：ヴェーダ
組織形態：軍隊・ハンター組合・経済団体
専門分野：戦争、破壊工作
公安機関：VMP
軍事機関：－
本部所在地：アンカレジ、セントジョーンズ、ハバナ

構成員数レベル：C
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：A
練度または士気レベル：A
最高責任者：アイザック・R・ランドルフ（総司令）

ヴェーダとは「知識」を表す言葉である。英知をもって人類を救おうという意気込みを示しているが、敵対者にとってはおこがましい思想でしかない。あるいは組織中核を成す高レベルハンター（ハイランカー）を指して、インド神話の神々を連想させるニュアンスで使われることもある。彼らは選民意識が強く、北米を皮切りに世界統一を目標としている。

ヴェーダは最新テクノロジーを有し、ハイレベル兵器、試作兵器、高機能／新型パンドラ、そして一度は生産されなくなった光学系小火器などを多数所有し、それらを無償でメンバーに貸与している。ユニオン+ギルドに比べて人数は1/3ほどだが、メンバーの腕と装備で不利を補っているのだ。

現状のヴェーダは軍隊組織である。3つの艦隊を主力とし、市民や生産施設を含む都市の制圧／占領を主眼に置いた戦略的な軍隊だ。すべての構成員は階級を持ち、上官の命令に従わなくてはならない。だが、非番時のハンターは従来通り、依頼を受けての活動が認められている。

ヴェーダは大陸北西アンカレジ、北西のセントジョーンズ、そして中米ハバナに艦隊の母港を持つ。その3か所が根拠地である。これらの軍港は、空軍および地上部隊の基地としても機能する。数年の戦いの中で拠点は規模が拡大し、外資系企業の出張所ができ、非戦闘員も暮らすタウンが形成された。

重要人物

●ユージン・フェアマン
年齢：43　**性別**：♂　**特徴**：キザ、若造り
解説：テキサナの支配企業幹部の地位にあったが、情報と資金を持ち出してヴェーダに参加した裏切り者。世渡りのうまさは一定評価され、外渉部の要職にある。

●エレノア・グリーンフレーム
年齢：13　**性別**：♀　**特徴**：虹彩がない瞳
解説：アイザックが従える天才ハッカー集団"ブラフマン"のメンバー。ブラフマンの多くはアイオーンと思われ、エレノアもアイオーンである。常にアイザックに寄り添い、仕事のサポートをしている。

●ナンダナー・カイナッツォ
年齢：33　**性別**：♀　**特徴**：腰まである黒髪
解説：ヴェーダ側についたブローカー。魚雷艇を事務所とし、太平洋沿岸で営業している。

ディアブロアームス

ヴェーダと連携して北米を圧迫する南の伏兵

略称／通称：ディアブロ
組織形態：アーミー
専門分野：戦争
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：ニューブラジリア
構成員数レベル：B
社会認知レベル：C
資産または装備レベル：D
練度または士気レベル：D
最高責任者：エミリオ・パブロ・コルテス（司令官）

ディアブロアームスは南米唯一のメガ＝シティ、ニューブラジリアの主力アーミーである。

ニューブラジリアはテキサナ、サン＝アンジェルスと何十年もの間紛争を繰り返しており、70年代になって北米シティの勢力が衰えると、北米南部を越境して軍隊は前線基地を、移民難民の類はタウンを作り始めた。

中南米の人々は過去から現代に至るまでずっと北米に富を搾取されてきたと考えている。また、2092年には北米資本がアンデス山中で起こした事故により、南米全域がバイオハザードにさらされた。これらの過去から、北米と中南米の対立構図は深刻なものとなっているのだ。

北米との紛争が継続していたため、ディアブロはかなりの戦力を備えていたが、今では南米移民のタウンを援護する出征軍となっている。

ニューブラジリアは2線級の貧しいメガ＝シティだが、ディアブロは昔から陸海空3軍がそろった軍隊である。ただし、その装備の多くはひどく旧式で、平均的なアーミーよりレベルは低いと言われる。その中でも、陸軍の近衛騎兵連隊だけはエリートで、各種の先進CSで編成され、高い戦果を挙げた。50年代に実戦配備されたTCS“レオーネ”と“パンテーラ”は近代化改修を受け、後継機のTCS“ハグワール”、新型HCS“オッソ”とともにまだ使用されている。

重要人物

●ナイトハルト・オイゲン
年齢：25　**性別**：♂　**特徴**：精悍、几帳面
解説：欧州生まれのCS乗り。ドイツのニューロピアが消滅した後に南米に渡り、その腕をディアブロに買われ、中尉待遇でエリート部隊に参加した。

●ホアキン・アスラン
年齢：30　**性別**：♂　**特徴**：神経質、狂気
解説：欧州の元テロリスト。同志を全員失って絶望し、稼業から足を洗った。名前と顔を変えて南米に流れてきてアーミー入りし、狙撃兵をやっている。

●コンスウェイラ・バルデム
年齢：34　**性別**：♀　**特徴**：玩具コレクター
解説：近衛騎兵連隊の通信兵。若いころモデルをやっていたほどの美人だが、可変メカ玩具フリークでTCSを間近に見たいがために従軍している。恋人はできない。

グローバルガード

22世紀メガ=シティの典型的な総合警備機構

略称／通称：グローバルガード
組織形態：総合警備企業
専門分野：ポリス・AHP・CBI・RP・CIA
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：ネオ＝アップル
構成員数レベル：C
社会認知レベル：B
資産または装備レベル：C
練度または士気レベル：B
最高責任者：ジョン・M・マクナマラ（統合長官）

GLOBAL GUARD

ネオ＝アップルの、SWAT以外の警察業務全部門をカバーする企業。支配企業グローバルメディアテック（GMT）の傘下にある警備会社である。

グローバルガードの中で特に優れていると言われているのは、まずAHP（アンチハッカーポリス）部門である。親会社がネット企業であるため、多くのノウハウを蓄積しているのだ。

このAHP部門も（他のシティのAHPがそうであるように）もともとはネット内のさまざまなトラブルを解決する部署、広義ではネットサービスの総合コンサルタント会社だった。時代が降って、ネット犯罪が多くなり、独自に逮捕を行う実働部隊が整備されるに至って、公安部隊のひとつに数えられるようになった。AHPでは、ネット捜査官によるサイバースペースでの捜査や摘発を行う。だが、相手が大がかりな組織だったり武装している場合は、プロテクターに身を包んだ実働部隊がバイクで緊急出動し、武力で押さえ込むということも多い。

グローバルガード社には、他のシティに見られない“CIA”という部署もある。これは合衆国政府がまだあった時代のCIAを継承した諜報機関で、中央情報局という名称もそのまま受け継いでいる。

GMTの傘下ではあるが、GMTだけでなくネオ＝アップル行政府のために、秘密裏の情報収集や対外工作を行っている。

重要人物

●フェデリック・ピーターセン
年齢：20　**性別**：♂　**特徴**：オタク
解説：テックヒッピー（電脳不良少年）上がりのAHP捜査官。AHP捜査官以外の公安スタッフを労働者階級と呼んでバカにしている。

●ニック・スタントン
年齢：19　**性別**：♂　**特徴**：パンクス
解説：暴走族上がりのAHP実働隊メンバー。ピーターセン捜査官とは幼少時親友同士だったが、ハイスクールの同級生になるといじめるようになり、現在も署内では犬猿の仲である。

●マルティナ・シャレル
年齢：22　**性別**：♀　**特徴**：クールビューティ
解説：新米だが才能あるCIAエージェント。ピーターセンとスタントンの幼なじみで、両者の片想いの対象。

バルキリー警備

強化動甲冑に身を固めた戦乙女たち



略称／通称：バルキリー
組織形態：SWAT・RP
専門分野：カウンターテロ、暴動鎮圧
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：ネオ＝アップル
構成員数レベル：D
社会認知レベル：A
資産または装備レベル：A
練度または士気レベル：B
最高責任者：ミゲル・ベルナルド（社長）

ネオ＝アップルで、いや北米でもっとも有名な対テロリスト部隊といえば、バルキリーチームに違いない。警備会社の実働部隊に過ぎないが、これまで数々の重大事件を解決しており、前線要員のすべてが若い女性であることも含め、その活躍は世界中に知られている。

近年では、ニューヨーク・クラップスの武闘派チーム"オルタネーターズ"が起こした街区占拠事件の解決が記憶に新しい。この事件でバルキリーは武装ギャング22人を射殺、86人を逮捕、12個の爆弾を解除し、121人の人質を救出した。

専用オートプロテクター"ファントムⅢ"および"スペクター"を使う戦闘のプロは60名ほどである。

チームの華やかな活躍に隠れてしまっているが、社長をはじめ、多くのバックアップ要員には男性も多く含まれており、彼らも誇りを持って仕事をしている。

以前のバルキリーにはSWAT部門しかなかったが、このほどライアットポリス（RP）部門が新設され、新鋭重装プロテクター"アマゾナ"が採用された。社内風紀の問題から、RPの方も女性隊員だけで編成されている。

ちなみにネオ＝アップルにはもともとグローバルガード社内にRP部門がある。新旧ふたつのRPはライバル意識から諍いを起こすことがある。

重要人物

●バーベラ・オオハシ
年齢：35　**性別**：♀　**特徴**：大女
解説：SWATからRPに移って隊長となる。伝説のバルキリー隊長ヨーコ・ローランドの古武術道場で師範代をしていたこともある。世界中の格闘技をマスターしており、特に合気道が得意。

●ロゼッタ・ティモア
年齢：17　**性別**：♀　**特徴**：爆弾フリーク
解説：テロリストを父に持ち、幼いころから爆弾のノウハウを叩き込まれてきた。幸い、罪を犯す前に当局に保護され、思想矯正プログラムを終えてから、爆弾処理の腕を買われてバルキリーに入隊した。

●ジェリー・スタスキー
年齢：18　**性別**：♂　**特徴**：美少年
解説：兵員輸送車ドライバー。非番時は女装させられる。

国際サイボーグ協会

サイボーグの人権を保護し、サイバーパーツを評価する国際団体



略称／通称：サイボーグ協会、ICBA
組織形態：NGO
専門分野：人権擁護・製品性能評価
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：ヌーベルデルタ
構成員数レベル：C
社会認知レベル：B
資産または装備レベル：D
練度または士気レベル：D
最高責任者：ジェローム・E・バタイユ（事務局長）

国際サイボーグ協会は2132年に結成された中立な非営利団体である。

協会では大きく4種類の業務を行なっている。

第一が、非合法、危険、あるいは質の悪い製品を駆逐するためのパーツ機能テストである。独自にテストし、問題のある製品については、ユーザー、生産者、それと結託する悪徳医師に警告する。

第二は、サイボーグの人権擁護活動である。サイボーグであるがゆえに不当な扱いを受けた場合、裁判のサポートをしたり、差別を行なう地域に擁護法の制定を求める。誘拐された少年たちの脳が安価なフルボーグに入れられて売られそうになった「広州軍装公司事件」のさいには協会が中心となって問題を収拾した。

第三が、サイボーグの犯罪防止サービス。各行政機関にサイボーグ犯罪の防止策、ノウハウをアドバイスしたり、サイボーグ兵器の開発を援助する。

第四が、サイボーグの精神カウンセリングである。協会所属の、悩めるサイボーグたちをカウンセリングするのだ。

70年代、協会とその賛同者はAIやアイオーンの人権獲得に尽力している。生身の脳がない者から人権を剥奪するような動きが、この時代には活発になっている。特にアイオーンは人間と同じく感情を持っている。高級AIやアイオーンに少なくとも準人権を与えようと、各地のボランティアは立法機関に対してよくデモを行っている。

重要人物

●フランツ・エンゲル
年齢：25　**性別**：♂　**特徴**：絶えない鼻歌
解説：サイバーパーツテスター。世界中で開発された新型パーツを自ら装着して安全性や機能を検証しているフルボーグ。報酬は悪くはないのだが、思わぬ故障で何度も死ぬ目に遭っており、目標額まで貯めたら職替えしようと考えている。夢はサイバーパーツのカスタムショップを開くこと。

●スプー・ヌメリアヌス
年齢：47　**性別**：♀　**特徴**：プラカード、リュックサック、スローガンTシャツ
解説：サイボーグ協会の外郭団体所属のボランティア。子育てが終わった今、仲間と大勢で押しかけて座り込みデモをしながら菓子を食べたり、議員に腐った生卵をぶつけるのを生きがいにしている。

クラップス

北米全土に根を張る新興の巨大犯罪シンジケート

略称／通称：クラップス、OG、セット
組織形態：犯罪結社
専門分野：ドラッグ製造販売・売春・密輸・窃盗・恐喝・不動産・営利誘拐・強盗
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：ネオ＝アップル、サン＝アンジェルス
構成員数レベル：C
社会認知レベル：B
資産または装備レベル：C
練度または士気レベル：D
最高責任者：ビッグ・チップス（ボス）

メガ＝シティには大小さまざまなギャング組織やマフィアがいたが、行政府が犯罪者を継続的に本気で取り締まることはなかった。行政府から見れば、ストリートギャングやマフィアは取るに足らない存在で、犯罪者が貧民を殺したり小銭を貯め込むのは放置し、シティを脅かすテロ活動を防ぐことに熱を上げていた。

北米では60年代になるとシティから人が流出し、ダウンタウンの治安も前よりよくなった。だが、ギャングも広く拡散し、規制がないタウンでドラッグの原料を栽培したり大量精製するようになった。健康に害を及ぼすドラッグは市民生活を蝕み、犯罪者は巨万の富を吸い上げた。

クラップスは抗争でライバルを潰し、北米全土にまで広がった犯罪結社で、黒人しかメンバーに入れないという掟がある。その売人はシティでもタウンでも見ることができ、頂点に立つチップスは贅沢な暮らしをしている。

クラップスの縄張りには警官も立ち入ることができず、クラップス構成員の別荘になってしまった刑務所もある。ネオ＝アップル側はようやく事態の収拾に乗り出し、ギャングの摘発や排除に忙しい。激しい銃撃戦が行われることもある。

クラップスは悪の巣窟に違いないが、古くからあるギャング文化を受け継いでいる。メンバーの中には音楽やダンスの分野で有名になったり、服飾デザイナーや俳優、プロの戦争屋になった者もいる。

重要人物

●ビッチ・ネフェル・カーフィ
年齢：24　**性別**：♀　**特徴**：妖艶、神々しい
解説：ニューヨーク中心部のホテルのスイートに住む占い師にして高級娼婦。クラップスの幹部だが、財界人らに"導師""黒い恋人"と信頼され、愛されている。EXもしくはアイオーンという噂がある。

●ダグラス・ケイショーン
年齢：28　**性別**：♂　**特徴**：漆黒の髪と肌、碧眼
解説：貧民の出で、クラップスの熱狂的ファンだった。白人だが、肌を黒くして入団を認められた。「息をするように人を殺す」冷酷な男で、すぐに幹部に上り詰めた。

●ガンボ・ムロニエ
年齢：55　**性別**：♂　**特徴**：大男、居眠り
解説：チップスの側近。煙草の灰を両手で受け止める仕事をするだけで、CBIの警部と同額の給料を得ている。

シグナルス

暗黒天使に放たれし悲しき復讐人形たち

略称／通称：なし
組織形態：特殊部隊
専門分野：テロリズム
公安機関：－
軍事機関：－
本部所在地：テキサナ
構成員数レベル：D
社会認知レベル：Z
資産または装備レベル：C
練度または士気レベル：C
最高責任者：ダークエンジェル（都市機能AI）

テキサナの都市機能AIダークエンジェルが極秘裏に組織した非正規部隊。行政府もその存在を知らない。ダークエンジェルの異常な復讐心により、この、非正規というより非合法な部隊は組織された。

シグナルスの戦闘員はいかにも無害な少女であり、ヴェーダ側の要人やハイランカーを標的として暗殺を行う。訓練を受けている場合もあるが、少女なので能力はそれほど高くない。殺害が難しいハンターを不意討ちで消すことを本義とするテロ部隊である。また、ヴェーダ以外の者が標的にされることもある。

要員は主に難民や貧民の子などをスカウトするか拉致し、市民IDは抹消した上、新規登録して入隊させている。一定期間生きて除隊できれば、法外な待遇が約束されている。

シグナルスはレッド、ブルー、イエローの3ユニットに分けられ、メンバーは氏名の最後にユニットカラー名をつけられる。カラーは暗殺手段をも表す。

「ユニット・レッド」のメンバーは要所をサイバー化して戦闘訓練をさせた少女と、成人トレーナーでひと組。少女はトレーナーの指示で襲撃や狙撃を行う。「ユニット・ブルー」の少女は骨髄に高性能液体を仕込まれた上、洗脳されて放たれ、何も知らないまま目標に近づいたところで爆発する。「ユニット・イエロー」は訓練部隊だが、その要員は実験体となることもある。

重要人物

●アントニオ・デソーサ
年齢：34　**性別**：♂　**特徴**：優柔不断
解説：元刑事のトレーナー。汚職を見逃してもらう代わりに部隊入りした。シグナルスの人権を無視したやり方に反感を覚えつつも、作戦に従事している。

●シーナ・ロビンス・レッド
年齢：11　**性別**：♀　**特徴**：けなげ
解説：戦術核の放射線で不治の病にかかるも、サイバー化で一命を取り留める。自分を捨て駒扱いする冷酷なトレーナーを心の頼りにしている。

●ブリギッタ・ソレンセン
年齢：50　**性別**：♀　**特徴**：絶えない微笑み
解説：ルイジアナ情報センター出身の元エージェントでスカウトを受けた。見た目は育ちのよさそうなマダムだが、私情を挟まず手段を選ばないトレーナー。

GMT

グローバル・メディア・テック。シンクレア財団と並ぶネオ＝アップルの支配企業で、マスコミ、通信、電子関係を基幹産業としている。旧世紀、まだ国家があった時代にメディア産業の元締めから巨大複合企業に発展した歴史を持つ。

GMTの幹部は結束が固く、法を重んじる傾向にある。彼らの興味は自社を繁栄させることよりシティの運営に向けられており、だからこそシンクレア側もGMTをライバルでなくパートナーと見なしているようだ。

“灰色の帝国”と呼ばれるネオ＝アップルにおいて、シンクレアが専制的な王なら、GMTは苛烈な女王にたとえられる。

アヤサカ製薬

サン＝アンジェルスの新参支配企業。かつてのカーマイクル社内派閥闘争の結果、アヤサカ派が追い出されてできたものである。

西海岸でもっとも陰謀に長けた支配企業で、俗にアヤサカの経営陣は薬品で舌を5枚ほどに増やしているとさえ言われる（たちの悪いジョークである）。

最近ではヴェーダ派の有力タウンであるⅢプレックスと結び、支社を現地に置いた。サン＝アンジェルスの将来や権益を脅かす背任とも取れる行為だが、傘下のコブラ・コープスだけでなく、カーマイクル・アーミーにも多くの兵器を寄付することで追及を逃れている。

実のところ、アヤサカは、Ⅲプレックス産の不思議なドラッグの秘密を解き明かしたくて敵と通じている。

ドリーム・ドミナンツ

DD社と略される。サン＝アンジェルスの3大支配企業のひとつで、70年代においては他の2企業に一歩遅れを取っているようだ。

ネットとエネルギーというライフラインを牛耳っており、参加にDDネットサービスというAHPを持つ。

ちなみに、DDネットサービスは歴史上、最初に公安組織としてAHPを名乗ったという過去がある。

サン＝アンジェルスで唯一、タウンと協調する姿勢が見られる企業だが、「緑化地域を占拠したイミグラントを追い出せ」というのが現在のサン＝アンジェルスの世論または気風であり、ヴェーダとの戦いが最優先とされている。なお、DDはヴェーダに対しては、カーマイクルと同じく徹底抗戦の態度を見せている。

ルワンダ・キャメル

ネオブラボー通信社の名物社長だったオリビア・ハミルトンが家族で始めた小さなバーが成功し、やがて北米一円にチェーン展開をするまでになった。

もともとハンターと縁が深いオリビアが開いたバーは、自然と情報提供／情報交換の場となっていた。ハンターたちに愛されたおかげでチェーンは繁盛したのだ。

特にヴェーダ紛争後は、このフランチャイズは委託を受けてギルド機能の一部を果たすことになった。ハンターはギルドの事務所の他、北米の各シティと主要タウンにあるルワンダ・キャメル支店でも仕事を受けられる。

独星警備社

Ⅲプレックスの公安機関。資金が潤沢なオルメックから援助を受けているが、傘下ではなく準支配企業である。というより、ミュータントが人口の9割を占めるⅢプレックスでは、一般的なメガ＝シティやタウンとは違う政治／経済システムで社会が動いているようである。

独鬼警備社はトロールやオーガなど肉体派の亜人によって運営されており、力ですべてを解決しようとする傾向がある。Ⅲプレックス深部が未開の地であること、70年代の北米が戦争の時代であることを考えれば、彼らの現在の方針は間違っていない。

スタッフの装備は輸入された銃器や装甲車両であり、訓練も行き届いている。彼らは斧ばかり振り回すような蛮人の集まりではない（だが、戦斧は基本装備である）。

オズ

ネオ＝アップルの複合AI中、心身症になったモア04ほか10数基が画策し、ネオ＝アップルの一画（ブルックリンのブライトンビーチ地区）に秘密裏に造り上げたコミュニティ。

そこは表向きはメイ・ストライクの細菌兵器で全滅したことになっていて、外界と完全に隔離されている。住民は感情抑制薬を服用し、喜怒哀楽のない規則正しい生活を強いられ、理性維持官クラリックの監視下に置かれている。何か疑問を抱いたり、感情を発露させた者はクラリックに処刑される。

AIの情報操作のため、この異常事態に気づいている外界の者はほとんどいない。

バルキリー警備

ジョークグッズやユニーク装備の世界的ブランド、パラメシウム企画が出資している。バルキリーチームの知名度にあやかった警備会社で、隊員はタレント事務所から美少女が集められている。

当然のように“ファントムさんⅡ”などパチもの劣化装備を着て、一見華やかな部隊だが、SWATとしての戦闘力は皆無である。

だが、イベント会場の警備を依頼されるなど客寄せ用でも需要はあるようだ。

また、同時多発テロ発生時には、本家バルキリーの依頼を受けて、ダミー部隊として出動、治安維持に貢献した。

バルカン・クロイツ

ヨーロッパのメガ＝シティ、ニューロピアとバルカンクラスターの元住民による互助組織。

60年代、月面からのマスドライバー攻撃を受け、これらふたつのシティは壊滅してしまった。住民は近隣地域にタウンを形成したり、難民や移民となって他シティに逃れたが、伝統を守ろうとする一派がバルカン・クロイツを結成した。このネットワークは世界中にあり、特に西欧、南米、北米東側にメンバーが多い。

移住先で現地になじめなかった一部の者は、バルカン・クロイツの名をそのまま使って犯罪結社かテロ組織を形成していることがある。だいたいは排他的／民族主義的な思想を持つ極右集団だが、当局は無害な互助会と犯罪者集団の区別がつかなくて混乱している。

テモントーテム

Ⅲプレックスで発祥し、北米全域に急速に広まった新興宗教結社。教団本部はフォートネーブルにある。

既存の新興宗教やアニミズム、シャーマニズムが渾然一体となった（部外者には）つかみどころのない宗教で、語源は「天聞」と「トーテム」である。

天聞とは、京都の新興宗教・天聞神宗のことで、龍造院開発によって北米に持ち込まれた。トーテムのもとは旧世紀に滅びた北米原住民の土着宗教を指しており、形は変わっているが、シアトルのミュータントたちによって信仰されていた。この両宗教は才ある者なら超自然現象を起こせるというが、科学的検証はなされていない。

テモントーテムは異端であり、禁教とされたが、各地のタウンに熱狂的信者が生まれ、大流行している。

Who's Who 2170

2170年代に暮らすさまざまな人物をピックアップする。過去の時代にも活躍したが、今は職業や役割を変えている者もいる。もちろん新たに登場した者も数多い。70年代を読み取る参考にしよう。

あらゆる階層の代表者

世界形成のピース

彼らは、決して2170年に暮らす平均的な人々ではない。それどころか、ずいぶんと特殊な面々であるといえる。

しかし、統計的に均された実在しない「普通」より、飛び抜けて特殊な人物がその時代を象徴することがある。その意味では、彼らは紛れもなく時代の代表なのである。彼らについて読むだけでも、彼らの住む世界をイメージするためのサンプルになるだろう。

彼らがどんな人物かは、公称名、肖像、その下にある“社会的立場”でまず把握できる。

次に公称名すぐ下の、年齢、性別、瞳や髪や肌の色……そして「第一印象」は文字通り、印象をひとことで表したものだ。

キミがプレイヤーなら、このキャラクターがシナリオに登場した時にどんなヤツになるか——恋人候補か・仲間か・支援者か・悪党か——を理解できるだろう。

第一印象は、GMがこのキャラクターをどのように演じるかを示す重要な目安でもある。しかし、これはあくまで「当初の印象」に過ぎないということを忘れないようにしよう。

なお、ここで紹介するキャラクターたちは能力値や取得技能を具体的に持っていない。解説には、彼らがどんな職業に就いているか、どんな特技を持っているか、何を得意としているかが書いてある。そして持っているであろう能力の、抽象的なレベルは「得意分野の技量」で表してある。　これらを参考にして、特にゲームマスターは必要に応じて、詳細な能力値や技能値、装備などを自由に設定することができるだろう。

公式と真実

次のページからのキャラクターは、誰でも望むならばキミたちのゲームに登場させてかまわないが、これらは、すべて「公式の情報」であって、「真実」とは限らない。

公式の情報とは、世に知られている通説に過ぎない。実際にシナリオに登場する者がキミの想像している人物とは限らないということだ。

すべての公式情報が虚偽ということは滅多にないが、情報は加工や操作が可能だし、真実は往々にして隠されているものである。

たとえば、心優しい美少女は実は殺人鬼かもしれない。社会的に悪人とされている人物が実は正義の人だったり、その逆もありうる。すごい美人のはずが会ってみるとそうでなかったりする。

この真実という部分は、かつてのシナリオに登場したキャラクターだったり、PCが行動を共にした人物であっても同様だ。時の流れと共に人は容姿と心を変貌させるものだ。また極端な話、その人は「よく名前が似た赤の他人かもしれないわけである。

ならば、真実はどこにあるのか？

それはキミたちのプレイの中にある。自由に設定してかまわないのだ。

ポートレート

ゲームに使うためであるなら、彼らの肖像をコピーして使ってもかまわない。ただし、あくまでプレイに使う目的に限られる。

プレイのためであっても、ネットなどでデータとして複製して配布するのは禁止だ。

レイナ・サワタリ

「私のことを知っても、仕事の成功率は上がらないと思います」

年齢：22　性別：♀　瞳の色：赤
髪の色：銀　肌の色：白
第一印象：無機質、無表情
得意分野の技量：敏腕、スマート

童顔なため、ティーンの少女にしか見えないが、かなり名が売れているブローカーである。元はネットライナーだったが、仕事中のミスで仲間が全滅したために廃業したと噂されている。

レイナはこのご時世にギルドとヴェーダの争いにいっさい関与せず、誰にでも仕事を斡旋する。

彼女の仕事は正確で私利私欲や主義主張に左右されないため、誰からも一定の信用を得ている。たとえば、アリストとハンターの仲介や、ヴェーダ側の依頼をギルドのハンターに紹介するといった、70年代の情勢では成立しづらい関係の両者を結びつけている。ギルドはもちろん、シティの支配企業やヴェーダにも太いパイプがあるのだろう。

ネオ＝アップルを根拠とする彼女は、いつもひとりきりである。毎日大企業並みの仕事量をこなすが、高性能AI以外、まったくアシスタントを使わず、事務所も自室のみだ。

その瞳は悲しみをたたえているようにも見えるが、誰に対しても必要なこと以外はしゃべらない。


完全中立のブローカー

オリビア・ハミルトン

「いらっしゃい！　ホラ、座んなよ。一杯目は店のオゴリだから！」

年齢：41　性別：♀　瞳の色：緑
髪の色：金　肌の色：小麦色
第一印象：世話焼きおばちゃん
得意分野の技量：広く浅く

オリビアはフリージャーナリストとしてキャリアをスタートし、やがてはネオブラボー通信社を立ち上げ、公正な報道の旗手となった。ネオブラボーは数年で大きくなったが、部下の裏切りで乗っ取られてしまった。

その後、彼女は腕のよいコックの夫とともに小さなバー「ルワンダ・キャメル」を開店し、北米各地にフランチャイズを展開するまでに至る。

Ⅲプレックス店、フォートネーブル店、ブルーウォーター店はそれぞれオリビアの妹や娘などがオーナーである。その他のチェーンも血縁者が経営を任されていることが多い。

オリビア自身はテキサナ店にいて、毎晩のようにハンター相手の世間話に興じている。報道の世界からは身を引いたが、その情報網は健在で、有益な情報を客にもたらす。その代償に客からゴシップ情報を聞き出すのを趣味にしている。世話好きでも知られ、新人ハンターに下宿を提供したり、仕事の斡旋料を取らないこともある。

ちなみに子供は8人も授かり、まだ子育ての最中である。



フランチャイズ・オーナー

スーザン・ケルヴィム

「では、この仕事はあなたたちにお願いしようと思います」

年齢：32　性別：♀　瞳の色：茶
髪の色：金　肌の色：白
第一印象：穏やか、富豪
得意分野の技量：高い社会信用度

60年代の一時期、メディアにすっぱ抜かれた「犬にされたメイド」事件の被害者。いろいろあった末、雇い主の莫大な遺産を引き継ぐことになったが、しばらくの間、俗世間から離れてセラピーを受けていた。

財界／社交界に姿を現したのは数年前からで、今や大富豪となったスーザンはしっとり落ち着いた感じの貴婦人になった。グラム財団の資金を慈善事業に回し、慈善家として名を知られている。

奇妙な体験をしたためか、人権運動に熱意を持ち、国際サイボーグ協会、人権擁護協会、行方不明者捜索会、MIA家族支援会、救世軍など多くの団体の役員やスポンサーを務めている。

ハンターに助けられたことでギルドとのつながりも深い。北米ギルドの顧問で、さまざまな支援をしている。腕のよいハンターを選び、トラブルの解決を頼んだりもするようだ。

過去の事件のせいか、それとも多忙のためか、実年齢よりやや老けて見える。いまだ独身だが、犬好きで知られ、屋敷の庭園には数多くの本物の犬が放し飼いにされている。


ハンターのパトロン

ヨーコ・ローランド



テキサナ市長

「心配しないで行ってらっしゃい。後のことは私に任せて」

年齢：42　性別：♀　瞳の色：藍
髪の色：黒　肌の色：白
第一印象：柔和、温和、誠実
得意分野の技量：柔軟、そつがない

ネオ＝アップルのバルキリーチームに入隊後、数々の事件解決に奔走した。66年に起こったテロ事件でVIPの身代わりとなって大ケガを負ったため、バルキリー警備社を去る。そのさい、彼女の強い正義感と犠牲的行為がマスコミに喧伝されたことがきっかけで、政治家に転身した。

反タウン政策で知られるネオ＝アップルにあって、ヨーコはダウンタウンの貧民救済やイミグラントとの和解に熱心で、行政府主流派との政争に巻き込まれることもしばしばだった。ついにはテロを装った事件で政敵に暗殺されそうになるが、ハンターチームに救出される。その後、タウン融和策を採るテキサナに亡命し、望まれて政界に復帰した。

誠実公平で誰からも慕われ、文武両道という優れた人物である。

一時期、バルキリー時代の事件で知り合ったハンターと結婚していたが、テキサナ市長に選ばれたころに離婚、今は7歳になる娘とふたりで暮らしている。仲睦まじく問題もなかった夫婦のはずだが、離婚の理由については明らかにされていない。

マイケル・キャラハン



フォートネーブル市長

「ガッデム！　アイザックの生白いツラを地につけてやれ野郎共！」

年齢：49　性別：♂　瞳の色：紫
髪の色：赤　肌の色：白
第一印象：歴戦の勇士、熱血、軽薄
得意分野の技量：ガンマン、実力者

ハンターの町として知られるフォートネーブルのリーダー。ハンターとしては、トレジャーハントの達人として有名である。市民の絶大な信望を得て60年代から市長を続けているが、実務は代役に任せ、本人は1年のほとんどを荒野で過ごしている。

彼はユニオン内紛前後、主魁のアイザックと激しく対立したことで知られている。マイケルは熱血、アイザックは冷徹と対照的な性格だが、大昔は親友かつライバル同士だったとも噂されている。現在、少なくともマイケルはアイザックとヴェーダに強い敵意を抱いており、まさにふたりは対極にある存在だ。

メイ・ストライク時、フォートネーブル主導で行われた反攻作戦で、マイケルは自らアイザックの乗艦に乗り込んで決着をつけようとしたが、負傷させられた上に取り逃がしてしまった。アイザックとの決闘で負った顎の傷はわざと残し、復讐を誓ったという。

以前からマイケルは誰もが認める老練なリーダーだが、言動はより過激になった。それはアイザックが敵に回ったためだと言われている。

メリル・ミラ・モーゼス



アーク大学学長

「こども～!?　子供って言ったわね！　許さないんだから！」

年齢：23　性別：♀　瞳の色：緑
髪の色：金　肌の色：白
第一印象：ツンデレ美少女
得意分野の技量：天才的

現職は大学教授だが、実質アークの指導者である。

60年代にアーク代表を務め、惜しまれながら任期を終了。その後は地元大学で勉強していたが、すぐに複数分野で博士号を取り、学長に推された。メイ・ストライク後に代表に再任されそうになったが、顧問の立場に留まった。「権力者が長くその地位に居続けると腐敗するから」再任を辞退したのだが、人々は「アークの聖少女」メリルの手腕に頼り切っていると言っても過言ではない。

公の場では理知的で礼儀正しいが、プライベートでは勝ち気で生意気なところがある。だが、それさえも人々に愛される一因となっているようだ。

非常に高度な遺伝子操作技術によって生み出された人間だといわれ、13歳以降、ほとんど外見に変化が見られなくなった。しかし成長しないことと、恋人ができないことを本人は秘かに気に病んでいる。

また不老不死ではないかとの噂もあるが、メリルの肉体の研究は何者かの圧力で封印されている。

ウラヌス

「できないだって？　あんた、本当にハンター免許持ってんの？」

年齢：35？　性別：♂？　瞳の色：茶
髪の色：茶　肌の色：白
第一印象：高圧的、アウトロー
得意分野の技量：口車以外は人並み

テキサナ周辺に出没する、この男についての詳細は明らかではない。無法者風で住所不定だが、荒事が得意なわけではないし、ハッキングの腕をひけらかすこともない。どこの組織にも属さず、調べても個人情報のカケラも発見できないという。

わかっているのは、口座に莫大な預金があることと、ヴェーダに対して底知れぬ憎しみを抱いているらしいということだけだ。サングラスに隠された眼は狂気をはらんでいる。

ウラヌスはヴェーダやその支援組織への攻撃や妨害工作といった、「危険だが実入りの大きい」仕事をよくハンターに持ちかける。決まってヴェーダがらみの仕事で、ハンターをその気にさせたり、莫大な報酬を約束することがある。時には、傭兵や企業にも仕事の依頼やハンターの支援をさせることもある。

出所不明の莫大な預金やヴェーダへの憎しみから、ウラヌスはテキサナの管理AI「ダークエンジェル」のロボット端末か、その意を汲んだエージェントではないかと言われている。ダークエンジェルはヴェーダの攻撃を受けて回復不能な損傷を受けたのだ。



謎の依頼人

ルルドマリア・バンデラス

「やるじゃない！　ダンナがいなかったら惚れてたところよ」

年齢：33　性別：♀　瞳の色：茶
髪の色：赤グラデ　肌の色：褐色
第一印象：姉御肌、グラマラス
得意分野の技量：教官レベル

ネオ＝アップルの女性だけのカウンターテロ部隊、バルキリーチームに所属する。入隊当初は問題児だったが、経験を積んで性格が丸くなり、分隊を率いるまでになった。

猪突猛進型で冷静さに欠けるきらいはあるが、勇敢で決断力があり、部下からは慕われている。とは言え、隊長という立場であっても後方で指揮を執るより、前線で体を動かしていた方が性に合っているようだ。

全身各所をサイバー化しており、特に格闘術が得意である。

数年前にエルメシオン社との人員交換研修プログラムに参加し、そこの社員と結婚した。だが、ヴェーダ紛争が起こって、夫の職場と自分の職場が敵味方のような立場になり、事態が解決するまでは離れて暮らさざるを得なくなった。

彼女はそうした苦悩を顔に出すことはなく、日々の任務をこなしている。

髪型や髪色を変えるのが趣味で、当然、頭皮頭髪はファッションサイバーである。サイバーヘアメーカーの新製品テストに志願するほどのマニアらしい。



バルキリー分隊長

ロック・4・アップ

「YO！　マジハンパねぇ俺様、逃げ出す腰抜けハンターな貴様」

年齢：27　性別：♂　瞳の色：サイバー
髪の色：？　肌の色：黒
第一印象：ガスマスク、ギャング
得意分野の技量：Cランクハンター

サン＝アンジェルスのギャング「クラップス」出身の大物ラッパーで、ドラッグディーラーからランドブラスター、さらにブロックバスターへと転身を果たした。ハンター稼業のかたわら、ラッパーとしての活動も続けており、多彩な才能の持ち主である。

いまだメガ＝シティに残っている貧困層や紛争難民の中の若者たちからは「社会的成功を果たした希望の星」と見られているが、本人は「希望なんて犬に食わせちまえ。夢実現なんて俺には朝飯前」などとうそぶくため、敵も数多い。

ガスマスクはファッションサイバーであり、ロックの肉体の一部だ。そもそもパフォーマンスのためにマスクを顔皮に移植したのだが、ハンターとなった今では実用的な装備となっている。

技量は高いが、派手好きで粗暴な性格をしており、言ってみれば精神性はギャングのままである。力と名声だけを求めてヴェーダに参加しているが、階級付けは拒否しており、気まぐれなためにいつ裏切るかわからないともいわれている。



ラッパーにしてハンター

アイザック・R・ランドルフ



ヴェーダ最高司令官

「では始めよう諸君。地上を浄化し、人類を導くのだ」

年齢：？　**性別**：♂　**瞳の色**：黒
髪の色：黒　**肌の色**：白
第一印象：長身、神秘的
得意分野の技量：神がかり

元はユニオンの幹部で、伝説のネットライナーとして活動し、また各地のメガ＝シティの都市機能AIを教育したAIブリーダーとしても有名だった。一説には、ギルド黎明期からハンターをやっていたともいう。

経歴を考えれば相当な老齢のはずだが、見た目は数十年もの間、30歳代のまま変わっていない。出自や思想なども含め、多くの謎を持つ人物である。

隠者のように時代を見守っていたはずの彼だが、ヴェーダを旗揚げした今、積極的にメディアに顔を出し、自分たちの正義を喧伝するようになっている。指導者としてのカリスマは絶大で、ヴェーダに同調する者も増えた。

サイバーリンクによって一個艦隊数十隻の艦艇をひとりで操る超人であり、自ら前線に立つ。そんな彼の首にかけられた5億ドルの賞金を手にするため、暗殺を狙う者は跡を絶たない。奇襲を受けて乗艦が撃沈されたことさえあるが、この偉大なリーダーはいまだ健在である。死亡説が流れるたびに公衆の面前に現れるため、クローン説、AI影武者説、電脳神説などがあるほどだ。

パパ・イーグル



傭兵空軍司令官

「そろそろ終わりにしよう。ティータイムに遅れてしまうからな」

年齢：52　**性別**：♂　**瞳の色**：青
髪の色：茶　**肌の色**：白
第一印象：隻眼、英国紳士風
得意分野の技量：スーパーエース

世界でも有数の戦力を保有する傭兵企業エルメシオンの会長。同時に、凄腕の戦闘機パイロットとしても知られ、「ドーヴァーの荒鷲」のふたつ名を持つ。眼帯で隠されている片目には、特注の精密照準サイバーサイトが埋め込まれているともいうが、定かではない。

エルメシオンはヴェーダと長期契約を結び、空陸軍戦力を提供している。イーグルは北米派遣軍の総司令官であり、メイ・ストライク以降、ヴェーダに敵対する勢力を撃破し続けてきた。その乗機の尾翼に描かれた「パイプをくわえた英国紳士」は敵軍兵士に死神の横顔として恐れられている。

戦場では冷徹な戦士だが、ふだんのイーグルは紅茶とスコーンを愛する物静かな男である。部下の指導にも熱心で、航空教官として多くのパイロットを育ててきた。

エルメシオン傭兵は南アフリカ出身者が多いが、イーグルはふたつ名とパーソナルマークが示す通り、英国の出であるらしい。配下の多くの傭兵同様、彼の本名やプロフィールは隠匿されているものの、妻と3人の年ごろの娘がいることが判明している。

ダーマ・カスール



アイザックの懐刀

「この俺に一撃を？　いいだろう、お前は敬意をもって倒してやる」

年齢：22　**性別**：♂　**瞳の色**：緑
髪の色：金　**肌の色**：褐色
第一印象：美形、自信家、エリート
得意分野の技量：Aランクハンター

たぐいまれなる戦闘センスを持つヴェーダ側のハンター。クラスはハスラーであり、同程度の能力を持つ仲間数名とチームを組んでいる。ふたつ名は「閃光のカスール」。

22歳という若さでAランク認定を受けたのには、一般人と違う理由がある。少年時代からその才能を見い出され、ヴェーダの主魁アイザックから特別メニューの訓練を受けていたというのだ。カスールはいわばハンターのエリートであり、銃弾の雨をもやすやすとかいくぐれるという。現場での経験は少ないが、アイザックの片腕として重要な作戦に投入されることが多く、特例中の特例としてAランク／大佐待遇とされたようだ。

ヴェーダ内でもそんな彼への風当たりが強いため、本人は手柄を焦る傾向がある。カスールと共に英才教育を受けたチームの仲間も同様だ。

幼少時、インドの貧しいタウンで死にかけていたところをアイザックに拾われた経緯があり、師に全幅の信頼を置いている。アイザックの命令なら、何であれ死を賭してでもやり遂げようとする。

モラーニャ・トルーキン

「卦が出ておる。急いだ方がよいな……テモン様のお告げじゃ」

新興宗教テモントーテムの信奉者で、迫害を受けたため他の信者とともにフォートネーブルに移ってきた。

神の声を聞くことができ、教団のカリスマだが、指導者とは立場を異にしている。

彼女はⅢプレックス出身のミュータントで、ドラゴネット族である。

ドラゴネットは鱗状の皮膚やヒレ状の耳など目立つ外見をしており、炎を吐くなど超能力も有しているという。しかし、バイオ系サイバーも世に出回っているため、奇異な外見の者をミュータントか変人か判断するのは難しい。モラーニャは宗教的理由から顔面を含む全身にネィティブ風のタトゥーを入れていて、まずそれが印象的である。年齢は100歳を超えているが、肉体は老いを感じさせない。ただ、口調だけは年寄りのそれである。

彼女は布教と趣味のためによく旅をするが、教団のカルト化を防いで開放的にすべきと考えている。それで、ハンターなどとの接触や依頼を行うこともしばしばである。

年齢：119　性別：♂♀　瞳の色：金
髪の色：深緑　肌の色：桃色
第一印象：風変わりな少女
得意分野の技量：常識を超えた異能の力



宗教結社のシャーマン

スティレット

「僕の仕事は西部劇と同じだよ。ムービーで見たことないか?」

“泳ぐ鳥Ⅱ”と自称するハンター。そのふたつ名の意味するところは不明である。

ミレニアム東京出身で、過去はほとんど知られていない。メイ・ストライクを機に北米入りして仕事をするようになった。

親しい仲間はおらず、助っ人としてチームに参加するのを好む。

Aランク認定まで受けたハンターでありながら、有名な逸話がなく、登録年齢や見た目も若い。また、ハンターはアクが強い人物が多いが、彼はどんなチームに参加しても影のように溶け込み、去った後に印象を残さない。

スティレットは3歳でハンターに登録し、以後26年間、賞金稼ぎを中心に稼業を続けている。ユニオンの管理AIを欺くのはほとんど不可能なのだが、神業をやってのける天才や異能力者もときどきいる。スティレットも常人が及ばないハッキング･テクニックを持っていると思われ、本当の年齢は少なくとも15歳はプラスして考えるべきだ。

なお、26年間のキャリアの個々の記録に偽りはないらしく、コツコツと仕事をこなしてAランクに上り詰めたようである。

年齢：29　性別：♂　瞳の色：黒
髪の色：黒　肌の色：黄
第一印象：長身、冷静、皮肉屋
得意分野の技量：スタイリッシュ



Aランクハスラー

ジャン・コスギ

「我こそ世界最強……この身に流れる邪悪な血がうずくぞ。滅殺！」

コスギ流暗殺忍術三代目宗主。生後すぐに殺人訓練を受け、幼児の身ですでに50人以上を殺害し、80000ドルの賞金首である。

彼はこのほど流派を奪取するにあたって脳を少年型フルボーグに移植した。その後、世界最高峰の殺人者として名を轟かせるようになった。

超人的／芸術的な技は祖父の代から磨き続けられた遺伝子と英才教育の賜物だが、本来のコスギ流はサイバーは御法度、修行によってのみ自らの能力を高めるものだった。

しかし、ジャンは前宗主シンらと意見を違え、サイバー化による能力強化を強硬に主張。結局、シンやその側近、始祖のダンさえも、ジャン派の門徒に闇討ちされ、コスギ流はジャンに簒奪というか無理矢理に代替わりする形となった。

双子の妹であるマリリンはジャンに優るとも劣らない能力を持ち、父の教え通り生身のまま修行を終えたが、今は追われる身である。お家騒動の唯一の生き残りである彼女は「ヌケニン」となり、兄への復讐と宗家奪回の悲願をいつか果たそうとしている。

年齢：10　性別：♂　瞳の色：サイバー
髪の色：サイバー　肌の色：サイバー
第一印象：カスタムメイドフルボーグ
得意分野の技量：最凶



カリスマ暗殺者

アイーシャ・フラットノイズ



アイオーンのメイド

「あやや！　ごちゅじんちゃま、またちっぱいちてちまいまちたぁ」

年齢：17　性別：♀　瞳の色：青
髪の色：茶　肌の色：白
第一印象：従順、素直、博愛
得意分野の技量：素人だが成長が早い

自称アイオーンの少女。

アイオーンは現実世界での肉体がないので必然的にフルボーグボディを使用するが、アイーシャのボディは最高級の民生用フルボーグで、生身の肉体とまったく変わらない質感と機能を持つ。顔の形や体型、瞳の色、髪色や質も変化させられるが、彼女はタレ目、巻き毛、巨乳に設定し、フレンチメイドのコスチュームを好んで着ることが多い。

特に恋愛や情事、ご奉仕が好きで、ご主人様に仕えるため、現実世界にいるという。北米のあちこちを転々としており、これと思った相手に自ら近づくこともあるし、誘われたり拉致されることもある。

「新米ドジッ娘メイドが、ご主人様に叱咤されたり、かわいがられて成長する」という設定を病的に愛しており、特に家事や床技を教わるとプロ級にまで上達する。しかし、ご主人様と別れると、それまでに得た技能や記憶を自ら消去してしまうこともある。

アイオーンというと、社会では軍師のような立場になる者も多いが、アイーシャは特例でメイドか情婦になりきろうとする。

Y・T・ノックス



ワイルドウィーゼル

「採用された投稿ネタ、全部で8つ。Y.T、今日は調子いい」

年齢：15　性別：♀　瞳の色：空色
髪の色：茶　肌の色：小麦色
第一印象：カントリーガール、成長途上
得意分野の技量：素早く機転がきく

ホットヒルズの「風の谷」で、エアサーファーを生業としている少女。現地で無線中継基地のような役割を果たすワイルドウィーゼルの中でも人気者である。

ボーイッシュで語尾をブツ切りにするようなしゃべり方をするため、無愛想にも感じられるが、ときおり見せる太陽のような笑顔が印象的である。

現地周辺の気象と地理に詳しく、副業としてその手の情報を提供する情報屋も営んでいる。最近タウンが増えた北米北西部の広い範囲の、細やかで正確な情報を持ってくるので、ハンターからは「お天気娘」などと呼ばれることもある。

趣味は日がな聞いているネットラジオへの投稿で、名前と同じY・Tというハンドルを使っている。投稿に関してはマニア級で、いつもネタを考え、大量に投稿を行う。そのため、1日数回は彼女の投稿がどこかのコーナーで取り上げられる。

なお、Y・Tの由来は不明で、誰にも教えない。それを知られた相手と結婚することになるとY・T自身は信じている。

パリス・シャルロータ



子役俳優にして義勇兵

「退きません……守りたい人たちがいるから。あなたは逃げて！」

年齢：12　性別：♀　瞳の色：茶
髪の色：茶　肌の色：白
第一印象：けなげな美少女
得意分野の技量：筋はいいが未熟

全米を感動させ続ける歌姫シャナ・シャルロータの娘。母に生き写しだが、母子の年齢差が微妙で、娘ではなくクローン説が濃厚である（シャナははっきり否定していない）。

パリスは幼いころに芸能界デビューし、女優としてのキャリアがある。才能も認められ、将来を約束されていたが、メイ・ストライクで彼女の通う学校が爆撃され、大勢の友人が殺されたことで人生が変わる。彼女は、主戦力を失って再編成中だったサン＝アンジェルス・アーミーに志願したのだった。

適性検査の結果、ビットシステムホバータンク5両を操る士官（少尉）となった。軍やマスコミは、まるでジャンヌ・ダルクのようにパリスをもてはやし、市民の戦意も大いに高揚した。逆にヴェーダでは、敵側の士気をくじくため、パリスに3万ドルの賞金をかけている。

母親譲りの性格で優しく気配りのきくタイプだが、軍に志願するなどシャナとは違う方向の勇気や独自の信条を持っている。なお、パリスは何かとシャナと比較されるのを嫌うが、有名人の娘ではしかたのない話である。

フランシス・レニ

「ねえ、夜空の月を見ていると涙が出てくるんだ。どうしてかな？」

年齢：13　性別：♂？　瞳の色：薄緑
髪の色：白銀　肌の色：白
第一印象：病弱、記憶喪失、神経質
得意分野の技量：突出したメカ操縦術

セラフ（月面人）らしいということ以外は詳しいことはわからない。三重人格者で、ふだんの第一人格のフランシスは記憶喪失者である。そして満月の夜と新月の夜の間だけ、それぞれ第二と第三の人格となる。非サイバーだが、姿形や技能も人格によって変化する。

60年代、月面人たちは「アンゴルモア事件」の原因となる3体のカドモンを派遣し、地球人に審判を下そうとした。ジョッシュ、ローラ、メリルの3名のうち前者2名はその後に命を落としたり、消息がはっきりしない。残るメリルはカドモンや月面について固く口を閉ざしている。

レニの持つ人格のうち第二と第三は、このジョッシュとローラのコピー意識であるらしい。三重人格は意図的に植え付けられ、その後、何か理由があって地上へ降りることになったようだ。

レニは自分の正体を知るために月面へ戻ろうとしているが、それは容易なことではない。

また、アークのメリルは彼を確保したいと考えているが、現在、レニはヴェーダ側のハンターに保護され、行動をともにしている。


さまよえる月面人

ハインリヒ・W・ゲイツ

「クク、知ってるぞ。お前、ハンターだな？　逃げられると思うな」

年齢：28　性別：♂　瞳の色：オッドアイ
髪の色：黒　肌の色：白
第一印象：不気味、陰うつ、狂気
得意分野の技量：芸術的な腕前

ネオ＝アップルに本拠を置く電脳マフィア「コッパジオ」のボス。

かつて大学で心理学の研究をしていた学者で、優秀な精神科医でもある。

サイバースペースで使用するドラッグ、また脳に電極などで刺激を与える機器などを開発して売りさばいている。ステイムアーティストでもあり、実は電脳芸術家と電脳麻薬開発者の境界線は曖昧である。また、サイバースペースに詳しい者は副業で情報屋を営んでいるのがふつうだが、彼には独自のポリシーがあって、情報は買うことはあっても決して売らない。

ゆすり屋としても悪名を轟かせていて、スキャンダルをでっち上げて有名人や資産家から金を巻き上げている。

ときには政治家や企業、マスコミなどから依頼を受けてこうした「社会的暗殺」を請け負うこともあるやっかいな悪党だ。

もうひとつやっかいなことに、彼はハンターを敵視していて、手が届く範囲にネットライナーやハスラーがいるとわかると、何かと妨害を仕掛けてくる。


電脳マフィアのボス

リコラモス

「行き倒れか？　もう大丈夫だ。ところでこんな話があるんだ……」

年齢：63　性別：♂　瞳の色：灰
髪の色：白　肌の色：白
第一印象：親切なおじいさん
得意分野の技量：パワフル

荒野をさまようバンデッド「プラトンズ」の4代目ヘッド。

プラトンズは思想集団ではないが、メンバー同士で高尚な哲学を語り合う一種宗教的な面も持っている。結成は40年代だが、新規メンバーが跡を絶たない人気の野盗集団である。彼らは70年代になって、物資の流通が盛んなシカゴ周辺に移動してきた。

バンデッドである彼らは旅行者や物資輸送隊、MIAまでを襲って生活の糧を得ているが、生き残った捕虜には哲学的質問をし、満足のいく回答が得られないと八つ裂きにして殺す。

以前は適切な答えを出した者は食糧を持たせて解放していたが、リコラモスは常識的な質問をし、それに答えた捕虜をメンバーとして迎え入れることにした。拒否するとバイクで引きずって殺してしまう。つまりリコラモスに捕まれば、死かバンデッドの仲間入りのどちらかしか選択できない。

彼は仲間だけでなく遭難者にも大変親切に接するが、キレると豹変し、斧で殴りかかってくる。


バンデッドのヘッド

ラクシュマナ・ビンドランワレ

年齢：25　**性別**：♀
第一印象：サリー姿、見事な黒髪
得意分野：経済、医療技術

リーガルエージェントのひとり。
ヴェーダの支援をしているシャンカラの支配企業幹部の一族出身らしい。ヴェーダ駐留地に長期滞在して活動している。
資産運用や補給を担当しているが、医学博士としての肩書きも持つ才媛。
アイザックと親しく交流し、またアイザックによく似た幼児を連れているところを目撃されているため、内縁の妻ではないかと噂されているが真実は不明。

ロジャー・ヤン

年齢：37　**性別**：♂
第一印象：凶暴、毛深い
得意分野：スタント、解錠

脱獄不可能と言われているサウスパーク地下刑務所から脱獄を果たし、シティに潜伏中の小心者。この時代に長期間収容される囚人は珍しいのだが、地域の法律が二転三転する中で、終身刑扱いとなっていた。
いかにも粗暴な悪人に見えるが、若いころはマジシャン修行をしていたので手先は器用で、軽業も得意である。
連続レイプ殺人犯とされているが、実際に彼が行った犯罪はのぞきと下着泥棒である。

ナオミ・カタギリ

年齢：29　**性別**：♀
第一印象：巨乳、にこやか
得意分野：補給管理、カラオケ

パールトン駐留軍テビク戦区司令官で、階級は中佐。
前任者の突然の戦死で指揮を引き継いだが、最前線指揮官としては能力が今ひとつだと噂されている。楽観的な性格で緊張感が足りなく見える。だが、アークのメリルのお庭番「レディ・ブリーズ」のメンバーだった経歴もあるので、それほど無能な人物でもない。
敵側の戦力が足りないため、今までどうにか持ちこたえてきた。

ネイザン・マーカス・シーン

年齢：23　**性別**：♂
第一印象：疲れ気味、痩身
得意分野：サバイバル

ヴェーダ東部方面軍偵察隊所属の一兵士。ハンターではなく、エルメシオンの腕利き傭兵でもない、フリーの傭兵である。
戦力として期待されず、最前線で捨て駒当然に扱われるフリー傭兵の中でも随一の生還率で有名となった。
ネイザン自身の能力は凡庸で、本当に幸運のみで生き残っていると思われる。
本人は「ラッキーボーイ」というあだ名でなく、フルネームで呼ばれることを好む。

ミシェール・D・ストレイカー

年齢：76　**性別**：♂
第一印象：落ちぶれた貴族、アル中
得意分野：フィクション小説

60年代は月面都市の攻撃から地球を守るスペーシーの司令官の地位にあったが、メイストライク時は何もできずに敗れ去った。これを恥じてサーの称号を返上して辞任した彼は、その後だんだんおかしくなり、異星人のメッセージを受信したり謎の飛行物体を見るようになる。体験をもとにした『金星原人・超古代からの警告』『本当にいた電脳神』などの奇書はマニアに受けたが、彼は次第に俗世間から顧みられなくなった。

フランソワーズ・マラコイデス

年齢：27　**性別**：♀
第一印象：勝ち気、口うるさい
得意分野：装甲車、戦闘ヘリ、搭載火器

ベテランランドブラスター。メイストライクでヴェーダ側のハンターとしてメガ＝シティ攻撃に参加したが、途中で耐えられなくなり、供与された戦闘ヘリごと脱走。チェイサーを差し向けられるも逃げ切り、後にギルドにおける裁判で無罪を勝ち取る。
現在はギルド側ハンターの顔役のひとりとなり、戦闘ヘリでの地上支援の仕事を中心に活動している。口癖は「バカバカバカ！」

スティーブン・ムーア

年齢：31　**性別**：♂
第一印象：肥満、皮肉屋
得意分野：映画撮影、告発

ギャンブルに負けて命を取られそうになった自伝的映画「ダービー」でデビュー、その後、高校生のドラッグ摂取と学校での銃乱射事件をレポートした「ボウリングビートル」でドキュメンタリー映画監督としての地位を確立した。
現在はアークに住み、ヴェーダとメガ＝シティの両方を批判する。裏で行われている利権争いなどをすっぱ抜くため、ハンターと組んで活動しようとしている。

ニコル・ヴォイニッチ

年齢：77　**性別**：♀
第一印象：冷笑、幻想的
得意分野：狙撃、情報収集

Ⅲプレックス出身のミュータントハンター。エルフ族の女性で、兎耳の生体サイバーパーツ（装飾品）をインストールしている。ミュータントのハンター登録が認可されるようになったのは数年前からで、彼女もまだ無名である。
オークやトロールのようなミュータントの賞金首を狩るのが得意なミュータントの賞金稼ぎ（ハスラー）で、二重の意味でミュータントハンターである。

シズク・レイン・ブルー

年齢：10　**性別**：♀
第一印象：おどおど、育ちがよい
得意分野：刺繍、ラクロス

ダークエンジェルが極秘編成させた決死隊「ユニット・ブルー」のひとり。戦闘訓練を受けず、骨髄に高性能爆薬を埋め込まれただけの少女爆弾である。ダークエンジェル狂信者であるトライクロン重役レイン氏のひとり娘だが、父によってAI様に寄付された。
何不自由ない生活を送っていたシズクは、記憶改ざんと爆弾化処置後、難民の群れに投じられたが、記憶の一部が蘇ってしまい、混乱したまま、近隣タウンを逃げ回っている。



GAMEMASTER SECTION

ハンターズ・ハンドブック

このセクションでは、ハンター社会の規約について解説してある。これはPCの行動原理にもなり、またGMの裁定の助けにもなるはずだ。本文はPC自身が知っていることでもあるので一読をお勧めする。

ギルドとユニオン

ギルド

ギルドは通称であり、正式にはハンター管理協会と呼ばれている。

ハンターたちを直接管理し、仕事の斡旋を請け負う組織であり、ハンターにとってはもっとも身近な組織といえるだろう。

世界中のメガ＝シティや大きめのタウンにはギルドの事務所が置かれている。前述したように“ギルド”は俗称だが、これは中世の商人組合になぞらえてのものらしく、ハンターの後援を行う組合か互助会のような存在だ。

ハンターの納める紹介料、仕事の斡旋や売買における利益で運営されている。

ユニオンを通じて、ハンターライセンスを取得したハンターは自身の活動拠点に存在する事務所に登録されることになる。入会金や年会費などを支払い、アクセスファイバーには会員証が記録される。ハンターがアクセスファイバーを持っていない場合には、同等の機能を果たすデータカードが発行される。

各地のギルドの行なう主な業務は、次のようなものだ。

①各種サービスの有償提供
②ハンターへの仕事の斡旋
③物品の買い取り
④規約違反者への懲罰

▼各種サービスの有償提供

ハンターは規定の料金を支払うことで、ギルドおよびユニオンのデータバンクを利用できる。もっとも有名なところでは、キャラクター作成時に、ハンタークラスごとに大幅な割引を得たと思うが、それはギルドが提供しているサービスの一種だ。

また、ギルドと提携したショップの多くはギルドのメンバー（ハンター）に安定した価格で武器、弾薬をはじめとしたアイテムを提供している。本書にあるすべてのアイテムの価格はギルドを通して購入する場合の値段で、そうでない場合は地域や状況によってさまざまであるが、たいていは高くつくことになる。

▼ハンターへの仕事の斡旋

ギルドが斡旋する仕事は依頼人の身元などがはっきりしていることが多いので、手堅い仕事がしたいときにいいだろう。

▼物品の買い取り

ハンターはいろいろと価値があるが処理の難しい物品や情報を入手することがある、それらを安全に金に代えてくれる。値段は、新品同様なら定価の30%、使い古されていたらそれ以下である。特に貴重なもの、あるいは珍しいものについてはGMが判断せよ。

▼規約違反者への懲罰

ギルドおよびユニオンはハンターのライセンスを剥奪することがある。特に悪質な場合、他のハンターを使い、不良ハンターを追跡、拘束、殺害することもある。

ハンターズ・ロウ

ハンターズ・ロウとは

ここではキャラクターである、ハンターの一般的価値観や倫理観を記述している。これは、ゲームルールとしてPCの行動を規制するものではない。

GMを含めたゲームの参加者にこれらについて読んでもらい、共通認識を醸成することによって、セッションを円滑に勧める目的のために書かれたものである。

第１条	ギルドに登録した者はハンターと認められ、登録を抹消した者はハンターではない
第２条	受けた依頼を放棄してはならない
第３条	報酬は公平分配を原則とする
第４条	良心と法に基づいて行動せよ
第５条	ハンター同士の戦闘行為は原則禁止

ハンターの規約

ハンターは決して無法者の集まりではない。人間としてのモラルを守り、ハンターが社会的信用を得るために、この規約は作られた。

“ハンターズ・ロウ”または“アーティクル5”と呼ばれているが、この5箇条はハンター業界における唯一の法律のようなもので世界的に知られている。すべてのハンターが心得ておくべき常識と考えてもよい。むやみに破れば、然るべき罰を与えられることになるだろう。

“ハンターズ・ロウ”の内容についてくわしくは後述する。

契約の重要性

ハンターとして生きる上で、もっとも重要なものは“契約”である。

現代社会にきれい事は通用しない。法律という約束事はそれを保証していた国家の崩壊と共に有名無実化した。それだけでなく、宗教や道徳やあらゆる規則が、この世界では、なんの強制力も持たないのだ。

しかし、人間はひとりでは生きていくことはできない。生き残るためには自身の利益を守りながら、他人と協調しなければならない。そのためには、誰もが尊重するきまりが必要だ。

こうして唯一残ったものがお互いの契約なのである。この世界では、それが巨大企業の支配者でも、スラムのチンピラでも、一度結んだ契約を遵守する。社会的信用を失い、他者と取引ができないなら、それは“死”を意味するからだ。

ハンターは土地や企業に縛られないアウトロウであるからこそ、みずからが結んだ契約を固く守る必要がある。

第1条：ハンター登録と脱退

これはギルドに属さずにハンターを騙って依頼を受ける者と区別するための条文だ。

しかし、当のユニオンからヴェーダが分裂し、ハンターを任命する組織が二種類存在することになってしまったことで、この条文は有名無実化してしまった。ハンターの綱紀粛正のためにもユニオン／ギルドはヴェーダとの諸問題を解決する必要があるだろう。

ハンターになる

ハンターになるのはそう難しいことではない。最低限の能力検定と審査があるが、それをパスして入会金を支払ったなら、性別、年齢、人種や経歴が問われることは一切ない。

ハンター登録がなされた時点で、特に北米のギルドでは“ハンターバッジ(*)”が渡される。

ハンターを辞める

ハンターがギルドから脱退するのは、死亡したか引退を決意した時、事情があってライセンスを剥奪される時だろう。

死亡したと判断されれば、半ば自動的に登録は削除されるし、自主的にやめる時にも何ら制限や恩典はない。ライセンス剥奪については後述する。いずれの場合も基本的な個人データはユニオンのデータバンクに残るが、照会できるのはハンターだけである。むろんハンターであってもヴェーダの人間にはアクセスは不可能である。

第2条：依頼の放棄

依頼を可能な限り達成することはハンターとしての第一条件であり、存在理由でもある。

だが、依頼を放棄してもよい(せざるを得ない)ケースも確かにある。

▼失敗した

依頼の完遂が不可能となった場合である。“失敗”と“契約不履行”はちがう。契約を破った者は社会的信用をなくすが、果たせなかったなら、

ハンターバッジ

ネットが発達したこの世界で、身分証明にはアクセスファイバーがあれば十分だが、昔からの伝統でバッジがハンターの証として認められているのだ。義務づけられているわけではないが、北米のハンターの多くは常にバッジを携帯しており、好評なようだ。

一見すると単なる合金バッジでハンターIDが入っているだけだが、他にはない特殊な分子配列で作られており、たとえ変形したり溶かされたりしても、調べればハンターバッジであることがわかり、持ち主のIDが識別できるようになっている。

報酬のトラブル
依頼者とハンターが報酬の支払いを巡って、トラブルになることもある。そういった場合、たいていはギルドが裁定することになる。
通常、ギルドはハンター全体の社会的信用度を重んじるため、なるべく公正な判断を下そうとするものだ。ギルドの裁定に不服な場合、ユニオンに訴えることもできるが、これはめったにあることではない。

ハンター条約
ハンター条約で認められる"治外法権"によって、ハンターは武器の携帯や使用、殺人／事故現場などへの立ち入り、犯罪者の身柄拘束など、警察権の行使を一部認められることもある。
これは地域や、現場との折り合いによって、適用の幅の広いあいまいなものだが、条約を批准していない中華人民共同体とグランドカナーン以外では、おおむね認められている。

ハンター同士
たとえば何かの仕事を受けた時、敵対者側に別のハンターが雇われている可能性もある。それらと命を賭けて戦うこともあるだろう。
それは私闘でなくビジネスだ。相手に恨みがあるわけではないだろうが、排除しなくてはならない事態が起こる可能性は十分にある。
もっとも、近年ではハンター同士で戦うことを嫌い、ハンター同士が互いに中立の立場を取ろうとすることもあり、暗黙の了解としてそれを容認するクライアントも多いようである。もちろん、そのような馴れ合いを嫌う者もいる。仕事が終わった後、敵対していたことを根に持って戦いを挑むのは私闘だ。これはハンターとしてのモラルに欠ける行為とされる。

そのハンターが"腕が悪い"ということだ。

▼依頼者が裏切った
依頼人の情報や条件に嘘があった場合である。これは依頼人が裏切ったのであり、ハンターに責任はない。発覚したなら、あとはハンターの流儀や依頼人との関係の問題だ。

依頼の成否と契約金
むろん、依頼を放棄した場合、当然報酬はもらえないことになる。たいていの契約では報酬は"成功報酬"とされているだろう。
ただし前金については、返却の必要はないのが通例だ。もちろんこれは、不可抗力で失敗した場合で、故意に放棄するなど悪質なケースではトラブルになる(*)こともある。

第3条：報酬の分配
ハンターはチームを組んで仕事をすることがほとんどである。誰がどのくらい活躍したか苦労したかはその時ごとに違うだろうが、報酬は公平に分配するというのがハンターの常識である。
だが、金銭トラブルが、チームの解散理由のトップであるのも事実だ。
特に同じ仲間で続けて仕事をするなら、納得のいく分配は互いの信頼感を増すことにもなる。どのように分けるか、実際にはチームメンバーの考え方次第だが、とにかく不満を残さないようにすべきなのである。

第4条：良心と法
ハンターは法律を尊重し、これを遵守しなければならない。こんな時代とはいえ、治安を乱すような仕事を斡旋する組織が、堂々と看板を出すことは難しい。したがって、ギルドがこの条文を規約にあげたのはあたりまえの話である。
もっともそんなことを言っていられないシチュエーションというものもある。大別して以下の3つがそれにあたる。

①死にそうなとき
今は「自分の身は自分を守る」のが常識である。防衛のための実力行使はどの地域でも当然の権利として認められている。

②国際ハンター条約に基づき、いわゆる"ハンター法"が施行されている場合
国際ハンター条約(*)とは、各メガ＝シティとユニオンとの間で締結された国際条約で、別名「シャンカラ条約」ともいう。
外交官特権と同様に、ハンターには特殊な治外法権が認められることをうたったもので、解釈の曖昧性について批判も多い。
ヴェーダの発生により、ハンターの定義がさらに曖昧になっており、ユニオンの社会的な権力の低下により、ハンター法の適用停止を提言している識者も多い。

③法律が不明確である場合
メガ＝シティにもタウンにも所属しない荒野、あるいは複数の主張が対立している紛争地などである。結局、ハンターが活動するような場所では、ハンターは自分の良心にしたがって行動することになる。
もっとも"地上、海洋上、地下、成層圏、軌道上"における基本的人権の尊重や虐殺の禁止などをうたった、"サハラゲート条約"により、たとえどこでも非人道的行為は処罰の対象となる。もっとも、現実に誰が処罰するのかという点で不明確な時点で、この条約は無意味であるとの批判も多い。

第5条：ハンター間抗争の禁止
これはいわゆる私闘の禁止であって、ハンター同士(*)が依頼された仕事を遂行する上で、戦ってはならないという意味ではない。
もっとも、ヴェーダの発生により、ハンター同士が戦うことは以前よりずっと多くなった。この条項も有名無実化したと語る者も多い。

処罰
ハンターはなにものにも縛られない自由人である。したがって、ハンター社会の規則は、誰か他人から強制されるものではなく、"騎士道精神"とか、"ハンター魂"などといったものに近い。したがって、一般社会の法規に比べて、規制や罰則は緩い。ギルドやユニオンがハンターに対して処罰を下す例は少ない。
罰則でもっとも多いのは罰金だが、重大な違反行為をくり返す場合はライセンス剥奪もあり得る。
めったにないことだが、大量殺戮などの非人道的な行為をおこなったハンターに(ライセンスは剥奪されるので正確には元ハンターだが)賞金がかけられ"チェイサー"が派遣されることもある。特にハンター社会全体の名誉と信用にかかわることなので、優秀なハンターがその任につくため、チェイサーから逃れきった前例はほぼない。

カンパニー管理と財産

カンパニーとは

依頼者と契約を結んだ場合、その契約が終了するまでの期間、ハンターたちは報酬と費用を共有することになる。この状態をハンターの正式な用語で“カンパニー（仲間）”という。より一般には“チーム”と呼ばれることも多いが、ハンターに限るため、ここではカンパニーと称する。

カンパニー編成は仕事ごとに行なわれるのが原則である。依頼を受けたところでカンパニーは結成され、その依頼が終了した時点でカンパニーは解散される。

継続的に同じメンバーで仕事をしてもかまわない。こういった状態は“●●カンパニー”あるいは“●●チーム”など代表者の名前を冠して呼ばれることが多い。また自分たちでチーム名を名乗っていることも多い。

依頼によっては、面識のない相手とカンパニーを組むこともある。ブローカーがこれと思ったハンター数人に声をかけたのかも知れないし、いつも一緒に仕事をしているカンパニーに理由あって新顔が加わることもあるだろう。

どのようなケースでも、協力して仕事を受けることにしたならそれはチームであり、過去や実績にかかわりなくお互いを信用する、というのがハンター社会での通念だ。

リーダーについて

カンパニーを組む場合、リーダーを決めておいた方がよいだろう。ハンターの世界には階級も序列もないので、リーダー決定のさいにハンターランクにこだわる必要はない。ふさわしいと思われる者に任せればいいのだ。

メンバーの意見を取りまとめたり、代表者として発言したり、戦闘時に指揮を執ってよりよい成果を目指すのがリーダーの主な役目である。

カンパニーにおける意志決定の方法は原則として多数決だが、緊迫した状況でのすばやい判断が必要になるケースが多く、決定の遅延は命にかかわるため、やはりリーダーの判断を優先させることが多いようだ。

もっとも、ハンターの規約にはリーダーの権限についてはいっさい記述がない。したがって、“命令違反に対する罰則”などというものはなく、そもそもハンター同士で“命令”などという概念はないに等しい。

出納の管理

ハンターズ・ロウにおける報酬の公平分配の中には、“その仕事で使ったアイテムの代金は、ポケットマネーでなく分配前の報酬から出す”という意味も込められている。つまり、最低限の出納管理はカンパニーの義務なのである。

カンパニーは契約の締結時から契約の終了までの期間をもって収支を計算することになる。その期間のことを会計期間と呼び、始まりを期首、終わりを期末という。

カンパニーには出納を管理する者“ブックキーパー”が必要になる。

契約の前金(*)および報酬は、ブックキーパーが管理し、仕事が完了し、経費の精算が終わった期末に、メンバーに報酬として分配される。

分配の方法は、報酬から必要経費を差し引いた残りを均等に分けるのが原則だ。必要経費は、消費した弾丸やミサイルの補充代金、情報料、情報料などの消耗品、治療費、破損した機材の修理費、などが含まれる。

逆に、仕事のために用意したが発射しなかったミサイルの代金は経費にならない。経費になるのは発射したミサイルの代金である。

アイテムの売買

ハンター向けの武器／防具／装備／サイバーパーツ／メカニック／ソフトや関連機器は、一般市場に出回っていない。ハンターだからこそ、ギルドを通じて購入できるのだ。しかもその価格は適正で、一般市場ではとてもここまで値切れるものではない。

とは言え、レアなアイテムやドラッグ類は価格変動が大きく、常にその値段で買うことはできないかも知れない。品切れで買えないこともある(*)。また、ギルドでは手に入れられないアイテムももちろんあるだろう。

アイテムを売る時は、新品同様なら買った時の値段の30%というのが相場だ。

ギルドでは、中古品以外にも、ハンターが持ち帰った旧世紀の遺物も適正な価格で買い取ってくれる。これがいくらくらいになるかは千差万別なので、ここでは解説しない。

契約の前金

契約時に必ず前金がもらえるとは限らないが、だいたいのハンターは前金をもらった時点で仕事の準備をするものである。たとえば長旅になるなら食糧を買い込んだり、荒事になりそうなら弾薬やドラッグの補充をおこなうだろう。そこそこの金と時間があるなら、新たなサイバーパーツや武器、装備類を買いに行くかも知れない。

高い買い物はともかく、弾薬などは戦闘毎に消費されていくので、冒険が終わった時に何をどのくらい使ったかいちいち申告するのは面倒だろう。

PCの財産は自分で管理すべきだが、こういった細かい出費の記録はビジネスシートを使うとよい。消耗品の出費をまとめて1枚のシートに記録しておくのだ。その合計を前金または仕事の後でもらう報酬から差し引くことにすれば、手間はかなり省けるだろう。

アイテムの供給

一部を除けばおおむね供給は安定しているが、GMはストーリーの伏線として、特定のアイテムの一時的な品切れ／価格変動などをさせてもよい

ルーティンベルのハンター特約

ヌーベルデルタにある保険機構ルーティンベルでは、ハンター専門の“ハンター死亡特約”という契約をおこなっている。

これは契約者であるハンター自身が死亡した際に契約者が指定した人物（原則として三親等以内の家族、親族に限られる）に保険金を支払うというものである。ちなみに、保険料は最低ラインで毎月＄1000、これで保険料の大体20倍前後の保険金が支払われる。

ゲームマスタールール

ゲームマスター（GM）なくしてはセッションを運営することはできない。GMの物語があってはじめて、ゲームを楽しむことができるのだ。ここでは、そのために必要な要素について解説する。

ゲームマスター（GM）とは

本章はGM向けに書かれている。具体的には、GMとしてセッション中に役立つテクニックやシナリオの作り方、状況に応じたルールについて解説している。

すでに述べたとおり、『MHE』はひとりではプレイできない。参加者のひとりがGMと呼ばれる役割をつとめなければならない。GMは、他のプレイヤーたちに冒険の舞台や事件を用意し、危険な状況に彼らを遭遇させ、しかるべき結末へと導くのだ。

いわばGMは『MHE』におけるホストプレイヤーといえる。

他のプレイヤーは、GMの提供する状況に彼らの分身であるPCたちを介して参加する。つまり、受動的にゲームに参加するのに対して、GMはプリプレイ、メインプレイ、アフタープレイのすべての段階に主導的かつ能動的にゲームに参加することが求め羅得る。また、セッションとセッションの間（これをセットアップと呼称する）にも、シナリオの作成やそれに必要なデータ、たとえばNPCやエネミーデータの作成を行なわなければならない。

こう書くとなにやら大変なことばかりだが、その苦労はすべて他のプレイヤーたちと、GM自身が楽しむためのものである。その苦労はゲームの成功によって十二分に報われることだろう。それだけTRPGには達成感や充実感があるのだ。また、GMはプレイヤーより経験点が多い、という部分でも、物理的に報われることができる。GMの苦労にはそれだけの価値があるのだ。

ふたつのプレイ方法

『MHE』にはふたつのプレイ方法がある。それぞれを簡単に紹介し、それぞれに合ったキャラクター作成のコツを紹介しよう。

モノプレイ

TRPGのイベントや、コンベンションなどで行う単発のプレイをモノプレイと呼ぶ。

モノプレイでは、毎回キャラクターを作成することになる。また、卓に集まるプレイヤーのルールやTRPGに対する習熟度もまちまちであるから、モノプレイではクィックスタートの使用を推奨する。

持ち込み

モノプレイでは、あらかじめ作成されているキャラクターを持ち込んでくるプレイヤーもいるだろう。持ち込まれたキャラクター（*）の使用を許可するかどうかの判断はGMに一任されている。GMは、そのキャラクターに使用された経験点や、装備の金額が適正なものであるかを判断すること。

経験点や資金が他のキャラクターと同じ程度であれば使用を認めてもよいが、それ以上なら参加をあきらめてもらうこと。必要以上にスキルや装備に差があるキャラクターが参加した場合、

持ち込まれたキャラクター

キャラクター作成ではなにかというとGMの許可を得ることになっているが、これはプレイヤー個人でキャラクター作成を行なうことを否定しているわけではない。ルールやデータを理解するにはコンストラクションでキャラクター作成を行なってみるのが一番であるとすらいえる。

重要なのは、作ったキャラクターがセッションで活躍できるかどうかである。それにはGMの協力や確認が必要だ。GMが用意したカンパニーハンドアウトやセッショントレーラー、レギュレーションはキャラクター作成を失敗させないための情報、ガイドなのである。

障害が障害として機能しなくなり、ゲームそのものの楽しみをスポイルすることになってしまうからだ。

カジュアルプレイ

気のあった友人たちとプライベートな場所で行うセッションをカジュアルプレイと呼ぶ。

カジュアルプレイでは、キャラクター作成方法はGMの自由でよい。プレイヤーがルールブックを所持していないのならクィックスタートで、持っているのならコンストラクションで製作するとよいだろう。また、あらかじめどのようなキャラクターを作成するのかGMとプレイヤーの間で打ち合わせておくこと。GMが運びのシナリオを用意していたのに集まったのが3人のネットライナー、では目も当てられない。

また、カジュアルプレイが可能な環境では、同じキャラクターを使用して複数本のシナリオを遊ぶキャンペーンプレイを行なうこともできるだろう。キャラクターを徐々に成長させていくことができるキャンペーンプレイは、TRPGの遊び方でもっとも面白いもののひとつだ。可能ならばぜひキャンペーンプレイで遊んでみてほしい。

NPCの作成

NPCとは、ノンプレイヤーキャラクター、すなわちPCでないキャラクターすべてを意味する。NPCはGMによって作成され、その行動を管理される。

NPCの種別

NPCには3つの種別があり、PCの作成ルールとは少々異なるルールで作成される。

ゲスト

PCと同じだけのデータを持っているNPC。基本的にゲストはPC作成ルールに乗っ取って作成されるが、そのスキルや能力値、マニューバや装備などのキャラクターデータは、GMが任意に修正、追加、変更できる。シナリオ中における役割などを考え、適切なデータを持たせるとよいだろう(*)。

GMはゲストに、オリジナルのマニューバや装備、パンドラなどを自由に与えてよい。

◆ゲストとLUCポイント

GMは特別に重要なゲスト、たとえばシナリオのボスキャラクターなどにLUCポイントを与えてもよい。ただし、セッション中常にLUCを使用するPCと同じ尺度で与えてはいけない。

基本的に多くても10点、普通は8～2点程度にとどめるとよいだろう。

エキストラ

特に能力値やクラスなどのデータを持たないNPCのこと。その辺の商店の親父から、護衛対象のヒロインまで戦闘に参加しない(*)、あるいは攻撃を受けたら死亡するようなNPCはエキストラで構わない。

エキストラは、GMやプレイヤーが言ったとおりに処理される(*)。

◆データを一部だけ持ったエキストラ

特定のスキルだけを持った科学者のエキストラ、パンドラだけを使用できる実験体のエキストラなど、GMは中途半端にデータを持ったエキストラを作成してもよい。

エネミー

PCたちの敵としてあらわれるNPCのこと。敵軍の軍勢や、荒野を徘徊するミュータントなどがこれに相当する。彼らは基本的にゲストと違い、戦闘用のデータしか持っていない。

GMは攻撃力のみ、あるいは【SUV】のみ、といったデータが完全に揃っていないエネミーを作成してもよい。また、エネミーにはオリジナルのマニューバや装備、パンドラなどを与えてよい。

エネミーについては、P298以降で詳しく解説されている。

◆マスエネミー

マスコンバットルール(P220)でのみ使用される特殊なエネミー。10人～100人程度の集団、あるいは巨大なメカニックなどをひとつのエネミーとして扱う。詳しくはP299を参照。

戦闘に参加しない
誤解のないように言い添えておくと、ゲームデータを持たないこととシナリオにおけるそのキャラクターの重要性にはまったく関係がない。ゲストだから助けなければならない、エキストラだから見捨てていいということにはならないはずだ。重要なのは、必要なデータを過不足なく持っているかどうか、ということなのである。

言ったとおりに処理
たとえば"殺す"とか"殺した"といえば殺されてしまうし、"手加減して気絶させる"といえば気絶させられる。とはいうものの宣言だけではなく、ラウンド進行中はメジャーアクションなどの適切な手段を消費すること。
また、GMは"このエキストラを殺すには〈小火器〉でSR1/2の判定が必要""このエキストラはダメージを受けたら死亡する"というように、その場で必要と思われる判定や処理を挿入してもよい。

PCと同じ作り方
誤解しないで欲しいのだが、「PCと同じポイントで作られた最適化されたキャラクター」でPCを倒すようなプレイスタイルはすべきではない。
なぜならPCはこれからも多数の冒険をくぐりぬけていくが、NPCは死んでしまえば同じだからである。あくまでNPCのデータはプレイヤーを楽しませるために設定するのだということに注意せよ。

セッションの進行

実際のセッションを進行させる上でのちょっとしたテクニックとルールを紹介する。これらを読む前に、P167からのルールセクションを通読しておくこと。以降の解説は、それらのルールを読者が知っていることを前提に書かれている。

プリプレイ

ゲーム開始前、すなわちプリプレイにGMが行わなければならないことは、これからプレイするシナリオで実際に活躍できるキャラクターを作ってもらうことだ。

荒野でバンデッドとチェイスするシナリオならランドブラスターがいたほうがよいし、腕利きのハッカーと対決するシナリオならネットライナーがいたほうがよいだろう。

キャラクターが事前にわかっているのならそれに合わせたシナリオを構築すればよいが、そうでない場合は、自分の書いたシナリオに何が必要かを確認し、それをプレイヤーに伝えねばならない。これがプリプレイにおいてもっとも大切な作業である。

セッショントレーラー

セッショントレーラーにおいて重要なのは、プレイヤーたちに今日のセッションの雰囲気を伝えることだ。そうすることで、プレイヤーは作成するべき、あるいは演じるべきキャラクターのイメージを確立することができるのである。

たとえば、雨の降り続く未来都市で積年のライバルと対決するというセッショントレーラーがあったとしたら、その雰囲気をぶちこわしにしてしまうようなキャラクターは自粛しようと思うだろう？　もし思わないのなら、GMとよく話し合っておこう。

◆よいセッショントレーラー

読み上げられる適切な分量を心がけよう。読んでいるあなたが疲れるようなセッショントレーラーはあからさまに長すぎるし、プレイヤーは覚えてくれないだろう。

また、格好をつけすぎないようにすることも気をつけなければならない。延々とNPC同士が会話していたらプレイヤーは興ざめになるだろうし、ちょっと聞いただけでは意味のわからない難しい熟語なども回避したほうがよい。

映画やドラマの予告と違って、TRPGには映像や音楽は基本的に付随しない。したがって、どのような場所で、誰が、何をしているのか、という情報をGMが適切に表現しなければ、プレイヤーには伝わらないのだ。

PCがどこにいて何をするのか、それを伝えるように読み上げるのがベストと言えるだろう。また、この段階でネタバレを恐れてはならない。シナリオの雰囲気や障害に合致しないキャラクターを作ってセッション自体がつまらなくなるほうがよほど問題である。もちろん、すべての謎をここで明かす必要はない。必要量の情報を与えればよいのである。

レギュレーション

PCの作成に関わる条件、すなわちレギュレーションの設定は重要である。『MHE』のデータはきわめて膨大で、最初からすべてを把握することを目指していたのでは、GMの負担が大きすぎる。GMは自分が把握していないデータの使用を勇気をもって拒否してよい。

もちろん、ルールにしたがってEランクハンターを作成した場合、金銭その他の事情から実際にPCが使えるデータは制限されることになる。最初はEランクハンターでプレイしている限りはさほど問題にはならないだろう。

また、シナリオ中に必要不可欠なスキルや装備などがある場合も、レギュレーションとして規定してあらかじめ公開しておくこと。

カンパニーハンドアウト

GMはキャラクター作成前にカンパニーハンドアウトを用意しておくこと。これはプレイヤーに対する受けて欲しい依頼(*)のオファーである。具体的にどのような内容が書かれているのかについては、P313からの付属シナリオを参照してもらいたい。

◆適切な報酬

基本的に、PCに対する依頼は「赤字になる可能性があるが、最善の結果を尽くした場合はちゃんと黒字になる」ことが望ましい。金額はプレイスタイルにもよるので一概にはいえないが、だいたい以下の額が目安となるだろう。

- **PCがEランク**：$5000～$10000（ひとりあたり）
- **PCがDランク**：$10000～$20000（ひとりあたり）
- **PCがCランク**：$20000～$50000（ひとりあたり）

依頼以外のカンパニーハンドアウト

突然謎の事件に巻き込まれる、暗殺者に追われる、などするシナリオをプレイしたい場合もあるだろう。その場合でもカンパニーハンドアウトに、「今回はどのような事件か」を記入すること。報酬など、事前にわからない部分については空欄でよい。

また、個別にそれぞれの動機から事件にかかわるようなシナリオを行なう場合は、PCひとりひとりに対してカンパニーハンドアウトを渡してもよい。

・PCがBランク：$50000～$100000（ひとりあたり）
・PCがAランク：$100000～（ひとりあたり）

もちろんこの目安より儲かるシナリオがあってもよいし、逆に安い仕事（*）を義理人情のしがらみで受ける場合もあるだろう。

ただし、アンフェアな報酬の支払いはよくない。たとえば、正答することが不可能な問題を解決しない限り報酬が得られない、あるいは報酬を受け取るためにプレイヤーたちがひどく不快な思いをする、などである。GMがプレイヤーから信頼されなくなってしまえばゲームのハンドリングは困難になる。もし、「多額の報酬をちらつかせられたが依頼人が裏切る」シナリオなら、プレイヤーには報復の機会と、それによって損失を補填するチャンスが与えられるべきだ。

◆よいカンパニーハンドアウトとは

優れたカンパニーハンドアウトとは、興味が持てるハンドアウトのことである。言うは易く行なうは難し、の典型のような答えだが、これは事実だから仕方がない。カンパニーハンドアウトを書き上げた後に読み上げてみて、この依頼を受けて遊びたいかどうか、それを自問自答する。そこから始めるとよいだろう。

もしカジュアルプレイでプレイヤーがわかっているのなら、彼らが好みそうな依頼とは何か、から考えてみるとよい。

ちょっとした事前準備

GMはセッション前に飲み物を用意しておこう。基本的にジュースでもお茶でもいいが、セッション中はとにかくたくさん喋ることになるため、甘くない飲み物、温度が常温でも飲める飲み物が適している。

また発言するときは、口を大きく開けて（*）、はっきりと喋るように心がけよう。

メインプレイ

メインプレイで注意して欲しい事柄について、それぞれ項目を立てて解説する。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、これからスタートする事件について印象づけるようマスタリングするのが理想的だ。基本的にはカンパニー全体に対してオープニングシーンをひとつ用意し、依頼人の口から依頼内容を改めて説明する、という内容がよいだろう。

クライマックスフェイズ

クライマックスフェイズには、もっとも盛り上がるべき障害が用意されるべきである。それは手に汗握るタフネゴシエーションやロマンスの修羅場でも構わないが、一般的には戦闘が望ましい。戦闘はあらゆるハンタークラスがそれぞれに活躍できる舞台だからである。

そして、クライマックスの戦闘には一工夫あることが望ましいといえる。工夫の内容はシナリオそのものにもかかわってくるため、こうだ、と決めることはできないが、いくつか例を挙げてみよう。

・特定のPCや武器、攻撃方法など何らかの条件を満たさない限り倒せない敵がいる。
・マスコンバットをクリアしないとボスと対決できない。
・四肢や頭部などの部位ごとに別のエネミーとして攻撃を仕掛けてくる。
・ボスキャラに第二段階がある。
・物理世界と電脳世界の両方で同時に敵を倒さなければならない。

アフタープレイ

GMがシナリオの終了を宣言したらアフタープレイに入る。このアフタープレイでの注意点について解説する。

経験点の算出

経験点はキャラクターを成長させるためだけにあるわけではない。楽しかったセッションを反芻して、本当に楽しい思い出とするのが経験点を配布する最大の目的だといえる。GMは楽しいゲームを作ってくれたお礼の気持ちを込めて経験点を渡すこと。

以降、各項目について解説する。これらはレコードシートに掲載されている経験点表の項目である。レコードシートを参照しながら読み進めていただきたい。

◆セッションの目的を達成した

GMはセッションの結果に合わせてこの項目が成立しているかどうかを確認する。基本は5点だが、任意の数字にGMは変更してもよい。

GMはプレイヤーが目的を果たしたかどうかを説明すること。もちろん完全に達成されたわけではないこともあるだろう。その場合は予定していた経験点の一部だけを与えることにしても構わない。

安い仕事
たとえば、貯金箱一杯の古銭を持ってきた難民の子供の依頼を受ける、など。そうした場合、GMはドロップ品を工夫する、倒した敵から金品や賞金が得られるなどして、依頼を受けた場合と同等の収入が得られるようにするとよいだろう。

口を大きく開けて
口を開けずに喋っていると、どうしても聞き取りにくい。まず何よりもGMの発言は伝わることが大事である。事前に鏡の前で口を開けるなどして、準備運動を行なっておくとよいだろう。

◆セッションに最後まで参加した

これはその場にいる、すべてのプレイヤーにチェックがつく。

◆登場したシーンの数

これはPCそれぞれに登場したシーンの数を計算させればよい。クライマックスやエンディングのシーンを数え忘れないよう気をつけよう。

◆すばらしい活躍をした

どのような行為がすばらしい活躍であるかについては、GMの主観で決めてよい。ダイス目がよかった、冴えた戦術を発揮した、演技で感動した、などなんでも構わないのだ。悩むようなら、プレイヤーの間から自薦または他薦を募るとよいだろう。

◆他の参加者を助ける発言や行動をした

この項目ではプレイヤーの間で自薦もしくは他薦を募り、あるようならそのプレイヤーにチェックを与えるとよいだろう。もちろん、マニューバやパンドラで他人の窮地を救ったり、助け合ったり、ルールの解説などでサポートを行ってくれた場合などには、無条件でチェックを与えるべきだろう。

◆セッションの進行を助けた

この項目は完全にGMの任意となる。GMの気持ちとしてセッションの進行を助けてくれたプレイヤーにあげよう。この項目はたくさんのプレイヤーにあげようなどとは考えなくてよい。いわゆるMVPを決めるつもりでチェックをあげること。

◆会場の手配、連絡、スケジュール調整を行なった

この項目はセッションを行なう場所を提供したプレイヤーのものにチェックする(複数存在するならばそのすべてにチェックを認めてよい)。ただし、それを行なったのがGMの場合は、セッションシートの“場所の手配、提供を行なった”の項目をチェックすること。

サインの記入

レコードシートへのGMのサインは必ず行うこと。忘れるとそのプレイヤーに迷惑を掛けてしまう。消えないように黒のボールペンでしっかり書くこと。

成長の確認

経験点をどのように消費するかは各プレイヤーに任されているが、アフタープレイの段階で成長するプレイヤーも多いだろう。

GMは成長を確認して、消費した分の経験点をプレイヤーが提出したレコードシートやセッションシートから減少させ、新しい経験点を赤のボールペンで記入すること。

シナリオの作成法

GMにとってもっとも敷居が高く、もっとも労力が必要だと思われるもの、それがシナリオである。ここでは、簡単にではあるがシナリオを作成する際の注意点について解説してみたい。

シナリオを自作する前に

オリジナルシナリオの作成に入る前に、GMは本書掲載のシナリオをプレイしてほしい。これはプレイヤーでもGMでも構わない。実際のセッションの経験、シナリオ中の記述などについての知識を得てから、オリジナルのシナリオについて考えてみるべきだろう。

あなたの勝利条件

シナリオを作る際に最初に考えなければならないことがある。それは、シナリオを遊ぶ上でGMとなるあなたは何をもってセッションを楽しむのかということだ。これはGMごとに異なるし、シナリオによってもことなる。それはプレイヤーからの賞賛かもしれないし、ちょっとしたNPCのセリフかもしれない。シナリオの最後に立ちはだかる強敵を相手にプレイヤーが頭を悩ませることかもしれない。

すべてはクライマックスから

それが依頼であれ、巻き込まれたのであれ、自発的な行為であれ、PCたちのドラマにはクライマックスが必要であることはすでに述べた。そこで、クライマックスのシチュエーションからまず考え、そこに必要なパーツを肉付けしていくという作劇法がある。

たとえば、燃え上がる飛行戦艦の上でハンター

チームとヴェーダが決闘するシナリオならば、何故飛行戦艦に行くのか？　何故燃えているのか？

なぜそこにヴェーダがいるのか？　などの自問自答を繰り返すことで、比較的容易にシナリオを作り出すことができるだろう。もちろん、同様の手法で、オープニングやエンディングからシナリオを導き出すこともできる。

モチベーション

現実的に考えたら、ハンターの仕事がいつもいつもエキサイティングで刺激的なわけではない。だが、TRPGという娯楽の一部分として扱う以上、そこにはプレイヤーが遊びたくなるための仕掛け、モチベーションが必要だ。ただ退屈であったり、不快であったりするだけの仕事を、わざわざ休日を使ってプレイしたい、という人はそう多くないだろう。

つまり、セッションとして取り扱われるべき事件は、よりプレイヤーにとって興味をそそる、意欲にあふれたものでなければならない。以下に、典型的なモチベーションを紹介する。もちろん、これらの理由は複合していても構わない(*)。

▼金

当然であるが、もっとも大きなキャラクターのモチベーションは金であろう。金はキャラクターのパワーアップには欠かせない要素だし、何と言ってももっともわかりやすい動機となるだろう。キャラクターのパーソナルクエストを達成するにしても、金が必要なことは多いだろう。

▼ヒロイン

ここで言うヒロインとは美少女のNPCを指しているわけではない。守るべき存在のことである。たとえばそれはPCたちの生まれ育ったタウンかもしれないし、木彫りの仏像かもしれない。一匹の子犬かもしれないし、もちろん美少女かもしれない。そのヒロインが敵におびやかされ、守り抜くことがシナリオの主題となる。

▼敵

敵（ボスキャラクターとは限らない）とPCが因縁をもっているパターンである。PCが怨みに思っているのかもしれないし、敵が否応なくPCを狙うのかもしれない。キャンペーンプレイの場合、それまでPCたちが解決してきた事件の裏に巨大な黒幕がいて、PCたちの行いを苦々しく思って報復しようとすることもあるだろう。

▼サバイバル

突然地震に巻き込まれる、ミュータントの大群に襲われる、乗り合わせた豪華客船がテロリストに占領されるなどして、否応なくPCたちが戦わなければならないパターンである。生存は何よりも雄弁な欲求となるだろう。なお、この場合でも何らかの手段（報奨金や敵を倒した賞金）などで、PCたちには物質的な報酬が支払われるとよい。

事件のスタート

オープニングは先ほど述べたモチベーションをプレイヤーに理解させるために必要だ。依頼ならば依頼人が登場しなければならないし、サバイバルならばカンパニーが事件に巻き込まれなければならない。

このとき、あまりシナリオの謎に懲りすぎると、そもそもなぜ事件にかかわるのか、最初にどうすればいいのかわからなくなることが多い。プレイヤーはその場にいるわけではないのだから、GMはなるべく情報や状況を整理して伝えるように心がけよう。これは、カンパニーハンドアウトの執筆時に心がければ九割は問題なく回避できる。

信用できない依頼人

時には、依頼人に裏切られる、というストーリーをプレイしたい場合もあるだろう。その場合気をつけなければならないのは、プレイヤーにフェアな報復(*)の機会が与えられることだ。依頼を受けたことがまるっきり損にしかならないのでは、そもそもGMの信頼が損なわれてしまう(*)。依頼人がPCの敵なのは構わないが、GMはプレイヤーの敵ではないからだ。従って、依頼人が裏切るとしたらそれはあくまで、プレイヤーが楽しみ、PCが活躍するためのギミックでなければならない。このことは、シナリオ作成時に覚えておくこと。

依頼人の裏を取る

先ほどの話題とも関係しているが、しばしば依頼人を疑い、裏切られないように身辺を調査する、というプレイを好むプレイヤーがいる。ある程度まではロールプレイとしてそれもありだろうが、それがゲームの展開を遅延させるほどになると問題だ。そうした場合、GMであるあなたの口から、「この依頼人はキミたちを騙そうとはしていない」と明言してもよい。もしくはカンパニーハンドアウトにそのように記すの

モチベーションの複合
大金と美女の誘惑に負けて、というシチュエーションは映画などではおなじみだろう。また、最初は単なる金目当ての仕事だったのが、その事件に実は復讐の相手が絡んでいて……という重層的なモチベーションも考えられる。

フェアな報復
最終的に裏切った依頼人を倒し、何らかの形で失った報酬に変わる収入を得る、というのが基本だろう。そもそも依頼を受けないことが正解だったり、復讐することがPCたちの破滅を意味するので泣き寝入りするほかなかったりするのでは、フェアとは言えない。

GMの信頼
「このGMは常にプレイヤーを陥れようとしている」と考えられてしまったら、GMの裁定がフェアである、という原則自体が崩れてしまう。その結果プレイヤーたちはGMの判断すべてに疑問を持つようになり、ゴールデンルールを支える信頼が崩壊するだろう。
繰り返すが、あなたの操るNPCがPCを陥れるのは構わない。ただし、GMがプレイヤーを悪意を持って陥れてはならない。これは絶対だ。

もよいだろう(もちろん、裏がないと書くのではなく、すでに裏付け調査は済ませたと書くべきだ)。

なぜなら、対象が完璧に無実であることを証明するのは不可能だからだ。プレイヤーが納得するまで調査を続けた結果としてセッション自体が遅延、破綻するのでは、TRPGを遊ぶ意味がなくなってしまう。したがって、そこは裏がない、とぶっちゃけてしまってよいのである。これは、プレイヤーが的外れの調査をしている場合に全般的に使える手法だ。

中盤の展開

オープニングが決まり、クライマックスのイメージがある。あとは、オープニングからクライマックスのあいだのミドルフェイズである。中盤ではおおよそ10シーン(*)ほどを使って、クライマックスに至る過程を描写していくことになる。

ミドルフェイズの障害

もっとも必要となるものは、クライマックスにたどりつくための障害だ。金庫にたどりつくためには保安装置が待ちかまえているし、さらわれたヒロインを助け出すには居場所を知らなければならない。

動機から結末へのつながりに説得力を持たせるのがミドルフェイズの障害である。これらを適切に配置することで、シナリオはより深みを増すだろう。

なお、障害はオールオアナッシング、すなわちある手段でしか解決できない、というものは望ましくない。鍵を開ける判定に失敗したからシナリオは失敗、というのでは、フェアとは言えないだろう。プレイヤーの考えついたアイデアや、多彩な行動に対してなるべくGMは柔軟な解答を返すこと(*)。

障害には以下のようなものが考えられる。もちろん、複数の障害が複合して発生することもあるだろう。たとえば、断崖絶壁を登っている途中に、鳥型ミュータントに襲われる、などである。

▼戦闘

行く手をふさぐ警備兵、たまたま遭遇したバンデッドやミュータント、行き違いから戦闘になった第三者のハンターなど、さまざまな理由で戦闘は発生する。

戦闘の勝利条件は基本的に相手を倒すことだが、ただ戦うだけではなく、ある地点まで移動して突破する、ボスを倒す、傷つけずにくぐりぬける、などの工夫をひとつ勝利条件に加えると、よいアクセントになるだろう。

また、“1日移動するたびに、バンデッドに遭遇する可能性が30%ある。”などというように、シナリオギミックそのものに戦闘を盛り込んでもよいだろう。

▼情報収集

小さなことではかわいいあの子のプロフィールから、大きなことなら企業の秘密まで、キャラクターたちはセッション中さまざまなことを調査し、情報を入手しなければならなくなる。

もちろん、メタルヘッド世界の住人なら知っているであろうこと、あるいは調べればすぐわかるようなこと(*)については判定せずにGMが解説してもよい。

判定が必要だと考えた場合、適切な技能(〈ゴシップ〉〈アクセス〉〈交渉〉など)を使わせてもよい。この時、一定以上の達成値が必要だとしてもよいだろう。また、後述する情報収集のTRSを使わせてもよいし、実際に対象のところに行ってロールプレイで情報を引き出さなければならない、としてもよい。

よくないのは、GMが望む場所に行って望むセリフを言わなければ情報が絶対に得られない、という類の情報収集である。これは一見リアルに思えるが、GMの考える正解を推理しなければならず、PCの能力が関係しない点で明白にアンフェアである。プレイヤーが知覚できる情報は、キャラクターのそれよりはるかに少ないのだから、GMは適宜情報を整理(*)したり、判定を行うことでヒントを出すこと。

▼判定が必要な障害

たとえば鍵がかかっていて開かない扉、今にも崩れそうな吊り橋、などである。GMはあらかじめ、障害の突破に必要な能力値もしくはスキルを設定しておき、成功した場合と失敗した場合について、結果を考えておくとよいだろう。

キャラクターのデータがわかっている場合、それぞれのキャラクターが得意な行為を行うチャンスを設けておくことは、プレイヤーへのサービスとしてしばしば有効に働く。キャンペーンプレイならば心がけてみるとよいだろう。

▼TRS

判定が必要な障害、のより凝ったものがTRSだ。すでに用意されているハッキングによる情報収集やチェイスはもちろん、GMのアイデア

柔軟な解答
すべてのわがままを聞き入れろ、と言っているのではない。たとえば激流を泳いで渡る判定の時に、プレイヤーが「ボクのバウンサーは忍術を使えるから、水面を走って渡るよ！」と言い出したとしても、あなたがそれを認めないならその判定を却下するか、バウンサーを水中に沈めてよい。
もちろん、あなたがその判定を認めるなら、適切なSRを行なわせてもよい。ただし、他のGMが認めたから、という理由でプレイヤーは判定をごり押しすべきではない。

調べればすぐわかること
キャラクターは基本的に、常時ネットに接続している。従って、疑問に思ったことはすぐに検索エンジンでサーチされるだろう。我々が記憶の底から知識を掘り出すように、2170年代の市民はネットの海から知識をサルベージするのである。

適宜情報を整理
これをズルだととらえる人もいるが、そうではない。現実世界の我々も、過去の経験や無数の情報を脳内で無意識に整理して正解を導き出している。架空世界にいるキャラクターそのものでない以上、それをGMが手助けするのは正当な行為である。

次第で爆弾解除や美術品の鑑定、なんなら料理勝負や恋のかけひきまで、さまざまなTRSが作り出せるだろう。

ただし、あらゆる判定をTRSで処理する必要はない。何でもTRSにしていては、ゲームが長引いてダレてしまう。ここぞというところ、具体的には1シナリオに1～2回にするとよいだろう。

TRSを運用する際に注意しなければならないのは、TRSには時間にしろ、機会にしろ必ずリミット（制限）が必要であるということだ。制限がないTRSは単なる煩雑な行為判定になってしまう。リミットオーバーした際のペナルティがわかりやすく設定されていればよりよいだろう。

もちろんGMが事前にTRシートを用意しておかなければならないのは言うまでもないだろう。

▼謎解き

暗号文や謎かけ、ふしぎな地図など、プレイヤーの知力が問われるリドルも味付けとしては悪くない。ただし、解けないと先に進めないというやり方にはしないこと。解けるとよいことがあるという風にするとよいだろう。なお、解けないと先に進めないリドルはプレイヤーの知識ではなく、ＴＲＳを利用して提供するとよい。

クライマックス

どのようなクライマックスになるかはすでに決まっているはずだ。使用するデータの準備だけはすませておこう。

▼敵キャラクターとパンドラ

パンドラを持っているPCたちに真っ向から力で対抗できるのは、パンドラを持つヴェーダのハンターだけだ。もちろん、単に数やスキルに優れたエネミーは、パンドラがなくても戦うことができる。

だが、パンドラをフル活用したいなら、ボスをヴェーダのハンターにする、あるいはヴェーダを護衛や黒幕、スポンサーなどにとしておくとよいだろう。なぜなら、パンドラはクライマックスの戦闘に強烈なメリハリを与えてくれるからである(*)。

エンディング

クライマックスが終わればエンディングとなる。エンディングの内容は、セッションの雰囲気やシナリオの展開などによってもかわるため、あまり事前にきっちりと決めなくてもよい。予測される結果に合わせてイメージを作っておくだけでも問題がない。

注意点

最後にシナリオ作成とセッション運営の参考になるである注意と提言を。

GMを遊ぶ上で、シナリオは絶対的なガイドラインや守らねばならない法律、天の下した預言書などではない。セッションが完全にシナリオどおりに進むことなどありえないし、あなたがシナリオどおりにゲームを進めなかったからといって誰かが罰を下したりもしない。そしてそれで問題ない。かまわないのである。

あなたは常にその場で、NPCのセリフ、演出、プレイヤーへの対応を行っていかなくてはならない。よって、GMはシナリオやシーンの記述にこだわるのではなく、シナリオの流れに注意することだ。PCたちがやるべきことをやろうと思っているのなら、シナリオは問題なく進んでいく。安心してほしい。

パンドラとNPC

GMは望むだけの能力をNPCに与えてもよい。当然、パンドラもそうである。

異常進化したミュータントがパンドラ相当の特殊能力を持っていてもよいし、軌道や月面の人間がオリジナルのパンドラを持っていてもよい。もちろん、支配企業や秘密結社などが独自に開発したパンドラを装備していたり、あるいは元ハンターを引き抜いていた、としてもよいだろう。

非サイバー

ほとんどの人間が電脳化を行い、ネットワークとリンクしながら生きる2170年代の世界。その世界でも、未だに完全に生身で、ネットワークの恩恵を受けることなく生きている人間がいないわけではない。

ここではそうした非サイバーのキャラクターについて解説する。

非サイバーを取り巻く状況

非サイバーは、原則的には体内にサイバーウェア制御とネットワークの常時リンク機能を兼ねた電脳を埋め込んでいない人物をいう。このため、彼らはネットワークを利用できず、サイバーウェアも埋め込めない。

——定義上だけでいうなら、ネットワークとリンクしておらず電脳によって制御もされていない旧式のサイバーウェアだけを身につけている人物も同様の状態にあるが、普通そのような人物が非サイバーと認識されることはない。

2170年代の社会は、ネットワークなしには成立しない。すべての人々はネットワークを通して情報のやりとりを行い、社会システムはネッ

トを介して公共サービスを提供している。多くの場合、人々は物心がつく前に電脳化を行ない、その後も特に意識することなくネットワークを利用しているだろう。

そんな中で非サイバーの人々は、非常に大変な生活をしているといえる。彼らの目にはネットワークの世界は認識できておらず、簡単な手続きをするにもわざわざ端末まで行かねばならない。公共サービスの通知も自分で確認しに行かなくてはいけないし、そもそも通信そのものにさえ何らかの機器が別途必要となる。

何より、ネットワーク制御されるデータ上の金銭や乗り物の利用が、非サイバーにはほとんどできない。非サイバーは、2170年代の便利になった社会の恵みを一切受けられないのだ。

非サイバーのキャラクター

ここでは非サイバーのキャラクターの作成、及びルール上の運用について解説する。

非サイバーのキャラクターの作成

非サイバーのキャラクターの作成には、GMの許可を得なければならない。

◆ネットライナー

非サイバーのキャラクターがネットライナーをハンタークラスとした場合、《ケーブルマスター》を取得しなければ、その能力のほとんどを活かすことはできなくなる。

◆初期スキル

初期スキルの内、〈アクセス〉については《ケーブルマスター》を取得しない限り、原則として使用できない。

非サイバーの特色

非サイバーは《ケーブルマスター》を使用しない限り、電子攻撃を含むあらゆるネットワークアクションの対象となることがない(*)。

非サイバーの制限

非サイバーは原則として以下の制限を受ける。ただしこれらの制限は〈※高速機動〉を除いて《ケーブルマスター》を使用した場合、消失する。

◆原則として使用できないスキル

〈※高速機動〉、〈アクセス〉、〈※イメージファイト〉、〈ソフトウェア〉

◆原則としてSR1／2のロール修正がかかるスキル

〈土地カン〉、〈ゴシップ〉、〈医療技術〉、〈鑑定〉、〈専門知識〉、〈※戦略／戦術〉、〈※コンバットシェル〉、〈※修理メンテナンス〉、〈ドライビング〉、〈※ナビゲート〉

◆装備への影響

【電子SUV】を持つ武器の使用には、原則としてSR1/2のロール修正がかかる。

また、防具についてもオートプロテクターの着用時には〈アスレチック〉と格闘回避と機動回避にSR1/2のロール修正を受けることとなる。

同じくターミナルについては、その補助となるソフトやターミナルオプションも含め、すべてが使用できない。

◆【電子SUV】を持たない

非サイバーのキャラクターは【電子SUV】を持たない。キャラクターシートの【電子SUV】の欄は空欄になる。

ハンターランクの上昇

ハンターランクはユニオンが認定するハンターの実力をあらわすランキングである。これはただ実力だけではなくハンターとしての信頼をもあらわしており、ランクの高いハンターには信頼の証、すなわちさらなるパンドラが与えられる。

条件がよい仕事ほど高ランクに割り振られる傾向があるため、多くのハンターはランクアップを目的として行動している場合が多い。何より、腕のよいハンターを敵に回すのはやっかいなので、無用なトラブルも減ることだろう。

ハンターランクの実際

ハンターは年齢や経歴を問わず、Eランクからスタートする。より上のランクにはそれぞれの条件を満たすことでランクアップできる。ランクアップの審査は依頼とその結果を中心にしてユニオンが審査をしており、ランクアップに適切だと判断されたら通達が来る。この通達に従ってユニオンの施設に赴きあらためてテストを受けることで、ランクアップがなされる。

ハンターランクを飛び級することはできない。たとえば、Dランクにならない限り、Cランク

~~ニューラルCOMが得られない~~「ネットワークが使用できない」

もちろん、多くの端末は古めかしいキーボードなどでの入力にも対応している。ただし、その速度はニューラルCOMにくらべてきわめて遅い。したがって非サイバーのキャラクターは、我々の現代で言うならば、電話とネットとクレジットカードが使えない程度には不利益を強いられることになる。

ネットワークアクションの対象にならない

ただし、非サイバーのキャラクターが所持するアイテムに関しては、電子攻撃の対象になりうる。

ヴェーダに属するハンター

GMは時に、強力なPCたちの宿敵としてヴェーダのハンターをシナリオに登場させたいと考えることもあるだろう。

そうした場合、ヴェーダのハンターはユニオンのハンターと同じようにパンドラを所持していても良い。

ヴェーダのハンターは、以下のような基準でパンドラを所持している。ただし、Eランクの相当する兵卒のヴェーダは、パンドラをまったく持っていないこともままある。

将官（Aランク相当）
パンドラ数：6
佐官（Bランク相当）
パンドラ数：5
尉官（Cランク相当）
パンドラ数：4
下士官（Dランク相当）
パンドラ数：3
兵卒（Eランク相当）
パンドラ数：3

になることはできない。

ただし、ハンターランク上昇は強制ではない。通達を拒否して低いランクにとどまっている方がよいと考えているハンターは少なからず存在する。彼らは目立つことは得策ではないと考えているのだ。

なお、ヴェーダも同様のランク制度を採用しているが、彼らのそれは軍隊の階級を踏襲したものである。

ランクE

いわゆるルーキーで、口の悪い者たちからは“ターキー（手頃な獲物）”と呼ばれる。特典はないが、ハンターギルドを通してライセンスに当たるバッジ(ENC0)を受け取ることができる。このバッジは、それなりの身分保障として機能する。

ランクD

クラスとして基本的なスキルに熟達していることが条件で、一般社会なら一流と呼ばれるほどの実力者である。このランクは“ノービス（初心者）”と呼ばれている。ハンターとしてそれなりに仕事が出来るという証明であり、まずはランクDを目指すハンターは多い。おおむね、ハンター人口の約30%がDランクに属するのではないかと言われている。

◆ランクDの特典

①ユニオン訓練センターでの技術レクチャー

エキスパートによる訓練が受けられる。未習得のスキルひとつを選び、そのスキルを10にできる。

②Dランクの証

豪華木製グリップのコンバットナイフをプレゼントされる。これにはイニシャルが刻印されている。データはM770コンバットナイフ(P094)を使用。

③メンテナンスサービス

ユニオン訓練センターの専属ドクターとメカニックが身体、および保有するメカニック一台の損傷を完全に治療してくれる。これはランクDになったときに一度だけ受けられる。

ランクC

“ベテラン（古強者）”と呼ばれるランク。駆け出しでないほとんどのハンターはこのランクに属している。一人前のハンターと呼んで間違いないランクだ(*)。

◆ランクCの特典

①特別人間ドックでの治療

さまざまな肉体や精神の疾患を完全に治療してもらえる。これはランクCになった時に一度だけ。

②ユニオン訓練施設での技術レクチャー

未習得のスキルひとつに加えて、~~あるいは~~未習得の〈専門知識〉ひとつを30にすることができる。

③Cランクの証

シンボルマーク入りカスタムガンがプレゼントされる。データはSH2162“グランダー”(P080)

ランクC

このランクがもっとも幅が広いと言われており、いわゆる万能のプロフェッショナルとしてのハンターのイメージに多く寄与しているといえるのではないだろうか。

特に、この先のBランク、Aランクは名誉職としての性格が強いため、目立つことを好まないハンターやダーティワークをもっぱらとするハンターの中には、Cランクでありながらランク、Aランクに匹敵するハンターもごろごろしているという。

ランクD認定の条件：

共通	
①最低でもひとつ以上の依頼を引き受け成功させている	
ランドブラスター	
①[メカニック]のスキルどれかひとつ	80以上
②[メカニック][コンバット]のスキルの合計	200以上
ネットライナー	
①[コンピュータ]のスキルどれかひとつ	80以上
②[コンピュータ]のスキルの合計	200以上
バウンサー	
①[コンバット]のスキルどれかひとつ	80以上
②[コンバット]のスキルの合計	180以上
ハスラー	
①〈アクセス〉をのぞくスキルからふたつ	80以上
イノセント	
①〈アクセス〉をのぞくスキルから3つ	70以上

ランクC認定の条件：

共通	
①スキルどれかひとつ	130以上
ランドブラスター	
①[メカニック]のスキル4種	50以上
ネットライナー	
①[コンピュータ]のスキルすべて	50以上
バウンサー	
①[アクション][コンバット]のスキル5種	50以上
ハスラー	
①〈アクセス〉をのぞくスキルから7つ	50以上
イノセント	
①〈アクセス〉をのぞくスキルから7つ	50以上

だが、命中修正に＋10の修正がある。

④パンドラの解放

パンドラをインストールできる数が4個になる。

ランクB

ランクBは“エース”と呼ばれるハンターの最高位だ。現役として最高のランクと言ってよいだろう。あのアイザック・ランドルフがBランクネットライナーだったと言えば、その実力がわかる。

Bランク以上のハンターになるためには実力はもちろんだが、人格や経歴、名声なども考課対象となる。詳細はGMが決定すること。

◆ランクBの特典

①インストラクターの資格

ユニオンや各地の訓練所で教官をする資格を得る。セッションとセッションの合間に、望むなら副業として行ってもよい。その場合、プリプレイごとに$4000を得る。

②アイテムの無期限貸与(*)

単品で30万ドルまでに相当するアイテムを貸してもらえる。無期限なので、もらえるのと同じだが使わなければ返却が必要だし、不要になっても返却はできない。セット販売のメカニックやアーティフィシャル・ボディでも構わない。破損しても問題はないが、新しいものを借りることはできない。

なお、何を貸与してもらうかはプレイヤーが希望することができるが、GMは任意に却下を行なうことが出来る。必ず貸与時にGMと相談すること。

③Bランクの証

ユニオンのシンボルマーク入り腕時計（もしくは懐中時計）、オイルライター、指輪のセット。これといった機能はないが、最高の職人が作る骨董品的価値の高い品である（それぞれENC0、売価$100000相当）。

④パンドラの解放

パンドラをインストールできる数が5個になる。

ランクB認定の条件：

共通

①スキルどれかひとつ	160以上
②スキルどれか3つ（①に数えたものは含まない）	120以上
③〈専門知識〉なにかふたつ	40以上
④メガ＝シティやタウンの存亡がかかった大事件を解決したことがある	
⑤善意で人を救ったことがある	
⑥ハンター業界で十分な名声を勝ち得ている	

ランクA

“グランドマスター”と呼ばれるランクAは事実上の名誉職であり、そのほとんどがユニオンの幹部や支配企業のお抱えとして働いているか、さもなければ別の身分を作ってC～Bランクのハンターとして活動している。彼らは文字通り伝説のヒーローであり、彼らが動くというだけであらゆる組織が震撼するだろう。そのため、Aランクハンターについてはおどろくほど知られていない。

また、ユニオン史上数名だけAA、AAAと呼ばれた“レジェンド”ハンターが存在したという噂もあるが、詳細は定かではない。

◆ランクAの特典

①フリーパスポートの発行

全世界のメガ＝シティで通用する身分証明。あらゆる公共交通機関を自由に使用でき、検問をフリーパスで通過することができる。また、外交官特権とほぼ同等の免責特権を与えられる。ただし、これはタウンによっては通用しないこともある。

②ユニオンの秘匿情報へのアクセス

ユニオンが秘匿している情報にアクセスする権利を得る。具体的にどのような真実が明かされるかはGMが決定せよ。

③Aランクの証

豪華エングレーブ（彫刻）入りの単分子ナイフがもらえる。単分子ナイフの刃に彫刻を入れる技術は失われたもので、偽造は不可能である。データは単分子ナイフ“ネメシス”を使用するが、火力は20+STRに変更される。

また、加えてニューラルCOMの外部接続端子をプラチナの台座にダイヤモンドをちりばめたものに変更してもらえる。

④パンドラの解放

パンドラをインストールできる数が6個になる。

ランクA認定の条件：

共通

①スキルどれかふたつ	200以上
②ふさわしい人格者であること	

高ランクハンターの作成について

成長ではなく、初期作成として高ランクのハンターを作成する場合のレギュレーションについて解説する。GMはシナリオに合わせて、適宜どのランクに相当するハンターを作成して欲しいのかを告げること。

なお、以下のレギュレーションにおけるハンターランクは、あくまでもそのレギュレーションで作成されたキャラクターが、そのハンターランクに相当する実力を持つとみなされるという意味でのものであり、必ずしもそのハンターランクに昇格していなければならないという意味の物ではない。

また、作成レギュレーションはハンターランクだけではなく、経験によっても左右される。同じハンターランクのハンターであっても、経験を積んでそのランクまで成長してきたのか、素質と機転でそのランクに昇格したのかでは、自ずから違いがあるというわけだ。

経験は、熟練者、腕利き、神童の3種に分類され、熟練者は大抵において場数を踏んで年齢が高く、神童は名の通り若年でミッション経験は少ない傾向にある。腕利きはその中間で、最もそのランクに一般的な傾向の者たちである。

高ランクハンターの作成レギュレーションに乗っ取って作成されたキャラクターは、特にそう望まない限り、最低でも数回以上の依頼を引き受けて成功させているものと見なされる。

作成レギュレーションの解説

以下に高ランクハンターの作成レギュレーションを解説する。

▼スキル上限

その作成レギュレーションにおける、キャラクター作成時(*)のスキル上限に対する修正。

一番左が第一得意スキルのスキル上限に対するものであり、その次が第二得意スキルの、最後がそれ以外のスキルに対するものとなっている。

▼CP

その作成レギュレーションでキャラクターを作成する際に得られるCP。コンストラクションのルールに従い、まずこのCPを消費してキャラクターの基礎を構築する。

▼追加初期所持金

追加で得られる初期所持金。この追加初期所持金で購入するアイテムは、クラスによる購入特典の修正を受けることが可能。残しておいても良い。

▼追加経験点

追加で得られる経験。これを消費してキャラクターを成長させることで、高ランクハンターは完成する。残しておいても良い。

Dランク相当

スキル上限：＋20／＋20／＋10

・**熟練者**　CP：600
追加初期所持金：$300,000
追加経験点：100

・**腕利き**　CP：700
追加初期所持金：$150,000
追加経験点：50

・**神童**　CP：800
追加初期所持金：$0
追加経験点：0

Cランク相当

スキル上限：＋20／＋20／＋10

・**熟練者**　CP：600
追加初期所持金：$500,000
追加経験点：300

・**腕利き**　CP：800
追加初期所持金：$300,000
追加経験点：100

・**神童**　CP：1000
追加初期所持金：$0
追加経験点：0

Bランク相当

スキル上限：＋60／＋60／＋30

・**熟練者**　CP：600
追加初期所持金：$1,000,000
追加経験点：450

・**腕利き**　CP：900
追加初期所持金：$500,000
追加経験点：300

・**神童**　CP：1200
追加初期所持金：$150,000
追加経験点：100

高ランクハンターの作成

あくまでも作成されるのは、そのランクのハンターに相当する実力を持ったハンターである。

このため、例えBランク相当のハンターとしてキャラクターが作成されたとしても、ハンターランクBになれるとは限らない。

ハンターランクを上昇については、キャラクターの作成後にそれぞれのハンターランクの認定条件を参照して、ハンターランクを上昇させる事が出来るかどうかを確認すること。

なお、ハンターランクは中途のランクを飛ばして上昇させる事は出来ない。必ず順番に上昇させていくこと。

高ランクハンターのアビリティ

初期作成として高ランクのハンターを作成する場合、GMは腕利きのハンターのアビリティが低いことにリアリティを感じないなら、「初期アビリティを減らして所持金を増やす」ことを禁じてしまっても良い。

キャラクター作成時

ここで言う「キャラクター作成時」とは、CPを消費して作成するデータのことである。追加経験点を使用して成長させる場合、スキルの上限の制限を受けない。

エネミー

エネミー、それはハンターたちにとって永遠の仇敵であり、ある意味においては存在意義である。エネミーとの戦闘はハンターの冒険にとって、欠くべからざる要素となるだろう。GMはシナリオを作るために、エネミーを自由に利用できる。

エネミーデータの解説

各勢力の戦闘部隊やミュータント、敵対するハンターなど、シナリオ内においてPCたちの障害として立ち塞がるさまざまな敵を総合して“エネミー”と呼ぶ。この章では、エネミーデータの見方について解説する。

GMはこれらエネミーをPCの敵、あるいは味方としても使用できる。

ドロップ品の採択
GMは、ドロップ品を決定する際、1D10を振らずに、そのエネミーのドロップリストから選択することでドロップ品を決定してもよい。
また、オリジナルのドロップ品を出してもよいし、そもそもドロップ品のルールを採用しないという選択をしても構わない。

限界火力
エネミーには処理の簡略化のため限界火力が設定されていない。これを不服と感じるGMは、火力0～80は限界145、81～200は限界205、201以上は限界410としてもよいだろう。

① **アーミー**

② **サイズ**:0　**機動性**:C ③
アビリティ:
④ 【STR】12　【REF】10
【DEX】10　【INT】8
【PER】8　【WIL】10
【SYM】7　【MV】4 ⑤
⑥ 【SUV】F／F／E　回避:⑦[illegible]%
⑧ **火力**:〈物〉20　**攻撃種別**:S ⑨
⑩ **命中率**:
0～5:30%　6～20:20%
21～50:10%
マニューバ、パンドラ: ⑪
なし
⑫ **装甲種別**:物20
戦意:MW ⑬
⑭ **ドロップ品**:
1～4:特になし
5～7:通信機(P106)
8～9:バイス・テン(P080)
0:シガレット(P103)×10
⑮ **解説**:支配企業が擁する私設軍の兵士やタウンの自警団など、一定以上の訓練を受けた兵士たちのデータ。スキル、武装は平均的な歩兵部隊のものを選択している。ハンターからすればたいしたことのない相手だが、たいていの場合数が多いため侮れない。

エネミーの使い方

エネミーデータは変更して構わない。必要なだけの能力を持たせること。特にスキルなどは設定していないため、適宜設定せよ。

エネミーの武装

エネミーの武装はエネミーの一部である。したがって《ドミネイター》などの武器を掌握する特技、あるいは《狙撃》などによる武器攻撃の対象にはならない。

ただし、ゲストの場合はこの限りではなく、GMが自由に装備を決定してもよい。その場合は、武装についてもキャラクター同様に扱う。

戦意

エネミーにはどれだけのダメージを受けたら戦意を失い、戦闘を放棄するかがさだめられている。具体的には戦意と同じだけのダメージを肉体、精神、電子のいずれかに受けた場合、戦闘力を失う。

ドロップ品

倒した、あるいは戦闘力を失ったエネミーからは戦闘終了後ドロップ品が得られる。ドロップ品はエネミー1体ごとに1D10して決定すること。

マスコンバットの場合、一騎打ちで除外されたエネミーからマスコンバット終了時にドロップ品が得られる。ただし、マスコンバットに参加したPCの人数と同数のエネミーまでしか、ドロップ品は得られない。これは、戦場があまりにも広大なため、すべてのエネミーから戦利品を獲ている余裕がないことを表現している。

エネミーデータの見方

エネミーは図のようなデータで示されている。このデータの見方について解説する。

①名称

エネミーの一般的な名称。

②サイズ

エネミーのサイズ。超大型メカニックや一部巨大ミュータントはサイズが"巨大"となっている。このようなエネミーはサイズが関係するルール、データの対象外となる。

③機動性

キャラクターの機動性と同じである。

④アビリティ

エネミーのアビリティが書かれている。用法や意味するところはPCのデータと同じである。エネミーにはLUCは存在しない。

⑤MV

エネミーの限界速度。用法や意味するところはPCのデータと同じである。

⑥SUV

エネミーのSUV。肉体SUV、精神SUV、電子SUVの3種類が存在する。エネミーの肉体SUVに部位は存在せず、すべて一律で管理する。エネミーの装備品も、電子SUVで一括処理する。

⑦回避

エネミーの機動回避能力をあらわす。基本的にエネミーは格闘回避を行なわない。

⑧火力

エネミーの基本的な攻撃方法による火力が、火力種別と共に書かれている。

⑨攻撃種別

エネミーの攻撃がS、B、Aのいずれか、あるいは格闘、電子攻撃であるかをあらわしている。

⑩命中率

エネミーの基本的な攻撃方法と、その攻撃による命中ロール判定値。装備などの修正は計算されている。

⑪マニューバ、パンドラ

そのエネミーが取得しているマニューバとパンドラをあらわしている。

⑫装甲

エネミーの持つ装甲。装甲種別と共に書かれている。

⑬戦意

エネミーの戦意。ここに表記された以上のダメージを受けたエネミーは、戦闘継続を放棄する。

⑭ドロップ品

エネミーを倒した場合得られるアイテムが書かれている。価格が指定している場合、売却時の値段である。

⑮解説

エネミーの解説や出現場所、戦闘プランなどの解説が書かれている。

賞金首・マスエネミー

賞金首とマスエネミーには、さらに以下のパラメータが存在する。

⑯戦力／射程

左側の数値はマスコンバット時の戦力をあらわしている。賞金首はゲストとしての、マスエネミーはマスエネミーとしての戦力である。右側の数値は、MC射程をあらわす。

⑰士気値

マスコンバット時の士気値をあらわす。

⑱移動力

マスコンバット時の移動力をあらわす。

⑲弾幕値

マスコンバット時に周囲に展開している弾幕をあらわす。左の数字が突破判定の目標値、右の数字が弾幕を展開しているsq数をあらわす。

⑳リーダー

マスエネミーにのみ用意されている。リーダー以降のアビリティ、火力、装甲などはすべて、リーダーユニットのものとなる。

民兵部隊

⑯
戦力　射程：10／0　士気値：5 ⑰
⑱ 移動力：0　弾幕値：－ ⑲
⑳ リーダー：民兵隊長
サイズ：0　機動性：C
アビリティ：
【STR】9　【REF】8
【DEX】8　【INT】6
【PER】7　【WIL】7
【SYM】8　【MV】2
【SUV】E／D／E　回避：0%
火力：〈物〉20　攻撃種別：B2
命中率（SMG）：
0～5：60%　6～20：40%
21～50　20%
マニューバ、パンドラ：
《バーストショット》
装甲種別：物10
戦意：LW
ドロップ品：
1～2．特になし
3～5：ぼろぼろの衣服（ENC2、$2）
6～9：ローランドM11（P082）
0．$500
解説：ほとんど訓練されていない武装集団。ハンターどころか、同数程度のアーミーにとってすら相手ではない。武装した一般市民やタウンの義勇兵、統制のとれていないバンデッドなどはこのデータを用いるとよいだろう。

メカニック搭乗エネミー

本書の一般エネミーはいずれも人間、あるいは人間サイズのエネミーとプロテクションモンスターを扱っており、メカニックは含まれていない。もしGMがエネミーとしてメカニックを出したい場合は、マスエネミーのリーダーユニットから、条件に見合ったメカニックを選択するとよいだろう。

メカニック搭乗エネミーのSUV

解説に「～に搭乗した状態」などとある場合、そのエネミーはメカニックに搭乗している。この場合、肉体SUVは本体SUVとしする。この時、本体以外の部位は存在せず、すべて一律で管理するものとして扱う。

なお、基本的にメカニックに搭乗しているエネミーのデータはメカニックを降りた状態のことを想定していない。ただ、エネミーには命中部位が存在しないため、基本的に乗員が対象になることはない。もし本体のデータを決定する必要がある場合、一般エネミーから適当なデータを選び、使用するとよいだろう。

エネミーのパンドラ

パンドラはハンター以外持ち得ないものだ。故に、パンドラを持つエネミーはハンターか元ハンター、あるいはヴェーダ側のハンターであるということになる。

エネミーの代償

エネミーの弾数は処理の簡便化のために計算しない。同様に、エネミーはマニューバによる弾数や$の消費を無視できる。ただし、代償がダメージである場合はそれを適用すること。代償がラックポイントのマニューバについては、そのエネミーが【LUC】を持っており、代償としてラックポイントを消費できない限り、使用できないとする。

エネミーのスキル

解説などにスキルの判定値が書かれているエネミーは、そのスキルを使用することができる。それ以外にも、GMはエネミーに任意のスキルを好きな判定値で持たせてもよい。

一般エネミー

もっとも一般的な敵である。単なる兵士からヴェーダのハンター、ネットを巡回する自律セキュリティソフトであるプロテクション・モンスターなどが用意されている。数がかかれば、十分な脅威になるだろう。

アーミー

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】12 【REF】10
【DEX】10 【INT】8
【PER】8 【WIL】10
【SYM】7 【MV】4
【SUV】F／F／E 回避:30%
火力:〈物〉20　**攻撃種別:**S
命中率(ピストル):
0~5:30%　6~20:20%
21~50:10%
マニューバ、パンドラ:
なし
装甲種別:物20
戦意:MW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:通信機(P106)
8~9:バイス・テン(P080)
0:シガレット(P103)×10
解説:支配企業が擁する私設軍の兵士やタウンの自警団など、一定以上の訓練を受けた兵士たちのデータ。スキル、武装は平均的な歩兵部隊のものを選択している。ハンターからすればたいしたことのない相手だが、たいていの場合数が多いため侮れない。

フルボーグ

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】25 【REF】15
【DEX】12 【INT】8
【PER】12 【WIL】8
【SYM】6 【MV】5
【SUV】J／F／E 回避:50%
火力:〈物〉90　**攻撃種別:**A6
命中率(マシンガン):
1~20:160%　21~50:150%
51~100:120%　101~200:90%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《バラージシュート》
装甲種別:物60　光10
戦意:MW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:M770 コンバットナイフ(P094)
7~8:ブローニングFN－HMG(P086)
9~0:ジャンクサイバーパーツ(ENC4、$5000)
解説:脳以外の全身をサイバーパーツに換装したサイボーグ兵士。その頑強さや反射速度は常人の域を大きく逸脱している。支配企業の特殊部隊や傭兵の一部などがフルボーグ化を行なっていることがあり、いずれも極めて高い戦闘能力を発揮する。このエネミーは、100mの暗視能力を持つ。

AHP

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】10 【REF】8/32
【DEX】10 【INT】12
【PER】10 【WIL】14
【SYM】9 【MV】3
【SUV】E／E／J 回避:0%/30%
火力:〈電〉40　**攻撃種別:**電子
命中率(電子攻撃):
80%
マニューバ、パンドラ:
《サイバーバインド》
《マテルフォーム》《ルートトレース》
装甲種別:物20　電40
戦意:HW
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:一般的なデータ(P166、$500)
7~9:ファイアオーブ(P164)
0:フェイザーガン(P162)
解説:コンピュータ犯罪を予防、摘発する警察組織、アンチハッカーポリスの警官。ネットワーク面からの追跡と、現実世界での追跡、逮捕両方を行なわなければいけないため、通常のポリスと違い、ネットワークに関する能力も要求される。REF、回避の右側は、ネットでのもの。

バンデッド

サイズ:0　**機動性:**A
アビリティ:
【STR】13 【REF】17
【DEX】9 【INT】5
【PER】6 【WIL】5
【SYM】4 【MV】80
【SUV】H／F／Q 回避:20%
火力:〈物〉60　**攻撃種別:**S／B3
命中率(機関銃):
1~5:70%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1~4:特になし
5~7:フーリガン・ツール(P095)
8~9:APボウ(P093)
0:種モミ(ENC1、$2000)
解説:シティ間、タウン間の輸送車両やタウンを襲撃するならず者たち。このデータにあるような一般的なバンデッドは数だけでたいした戦力を持っていないが、優秀なリーダーに率いられた場合、アーミー顔負けの集団になっていることもある。このエネミーは戦闘用バイクに搭乗しており、データは搭乗中のものである。

ヴェーダ・ソルジャー

サイズ:0　**機動性:**C
アビリティ:
【STR】18 【REF】18
【DEX】14 【INT】11
【PER】12 【WIL】12
【SYM】9 【MV】6
【SUV】J／F／J 回避:70%
火力:〈物〉80　**攻撃種別:**S／B2
命中率(アサルトライフル):
1~5:60%　6~20:90%
21~50:60%　51~100:50%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》
装甲種別:物60　光20　貫20　熱40
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:雑多な私物(ENC5、$50)
7~8:ブローニング"バトルライフルⅢ"(P083)
9~0:単分子ナイフ"ネメシス"(P094)
解説:世界統一を目的とするハンター組織"ヴェーダ"に所属する歩兵部隊。技量、武装、身体能力、統率性、すべてにおいて一般のアーミーを遥かに凌駕する。たいていの場合優秀なハンターに率いられており、総合的な戦力は計り知れない。

ヴェーダ・バウンサー

サイズ：0　**機動性：**C
アビリティ：
【STR】35【REF】27
【DEX】15【INT】12
【PER】16【WIL】17
【SYM】10【MV】6
【SUV】J／G／K　回避：80%／45%
火力：〈物〉130　**攻撃種別：**S
命中率（パンツァーファウスト）：
0～20：—　21～50：100%
51～100：80%　101～200：60%
マニューバ、パンドラ：
《戦車狩り》《タフガイ》、
《ヘイムダル》×2《ティール》
装甲種別：物80　光40　貫40　熱60
戦意：MO
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：高価な時計（ENC1、$1000）
7～9：パンツァーファウストV（P088）×3
0：重要なデータ（P166、$10000）
解説：ハンター組織"ヴェーダ"に属するバウンサー。全身をサイバー化しており、歩兵としてはほぼ最強クラスの戦力を誇る。このエネミーは150mの暗視能力を持つ。回避の右側は電子攻撃に対してのもの。

ガードハウンド

サイズ：0　**機動性：**B
アビリティ：
【STR】12【REF】10
【DEX】10【INT】4
【PER】10【WIL】－
【SYM】－【MV】8
【SUV】G／－／G　回避：0%
火力：〈熱〉50　**攻撃種別：**S
命中率（放電銃）：
1～5：90%
マニューバ、パンドラ：
なし
装甲種別：物30　光20
戦意：MO
ドロップ品：
1～2：特になし
3～6：スクラップ（P107）×5
7～8：テイザー100"アイアンショック"（P081）
9～0：ネット20"フィッシャーマン"（P088）
解説：警備用無人四足機械。ポリスのサポートや企業の無人警備に使用されている。、犯人の追跡や装備しているテイザーやネットランチャーによる捕獲を主目的としており、旧時代の警察犬にあやかってハウンドの名前が与えられているが、全体的なフォルムは蜘蛛に近い。攻撃は必ずスタン攻撃。

警備用ロボット

サイズ：0　**機動性：**C
アビリティ：
【STR】20【REF】14
【DEX】12【INT】6
【PER】14【WIL】－
【SYM】－【MV】6
【SUV】H／－／G　回避：0%
火力：〈物〉65／35（範）　**攻撃種別：**S
命中率（衝撃波）：
0～5：90%
マニューバ、パンドラ：
なし
装甲種別：物60　光40　貫20
戦意：MO
ドロップ品：
1～3：特になし
4～6：スクラップ（P107）×3
7～8：ソニック60"ウェーブバスター"（P082）
9～0：軍用無線機（P106）
解説：ほぼ人間と同サイズの人型無人ロボット。フルボーグ技術の転用が計られており、コストダウンと高機能化が行なわれている。攻撃は固定ダメージとなる。

コボルト

サイズ：0　**機動性：**－
アビリティ：
【STR】－【REF】15
【DEX】－【INT】4
【PER】8【WIL】－
【SYM】－【MV】－
【SUV】－／－／G　回避：40%
火力：〈電〉30　**攻撃種別：**電子
命中率（電子攻撃）：
60%
マニューバ、パンドラ：
なし
装甲種別：電10
戦意：HW
ドロップ品：
1～3：特になし
4～7：ジャンクデータ（メモリ10、$100）
8～9：一般的なデータ（P166、$500）
0：一般的なデータ（P166、$2500）
解説：一般的なプロテクションモンスター。電脳空間を移動しながら、ハッキングを見つけると接近して攻撃する。外見はイヌの頭を持った人間。

ガイスト

サイズ：0　**機動性：**－
アビリティ：
【STR】－【REF】18
【DEX】－【INT】6
【PER】12【WIL】－
【SYM】－【MV】－
【SUV】－／－／H　回避：65%
火力：〈電〉50　**攻撃種別：**電子
命中率（電子攻撃）：
80%
マニューバ、パンドラ：
なし
装甲種別：電30
戦意：MO
ドロップ品：
1～2：特になし
3～6：ジャンクデータ（メモリ10、$100）
7～8：アイスオーブ（P164）
9～0：一般的なデータ（P166、$3000）
解説：亡霊のようにおぼろな姿をしたプロテクションモンスター。たいていの企業などのビルには警備用に配置されている。攻撃はマジックソフトとみなす。

ヌーベルアラクノ

サイズ：0　**機動性：**C
アビリティ：
【STR】4【REF】15/30
【DEX】14【INT】14
【PER】10【WIL】－
【SYM】2【MV】4
【SUV】C／－／K　回避：0%／100%
火力：〈電〉70　**攻撃種別：**電子
命中率（電子攻撃）：
120%
マニューバ、パンドラ：
《ネットワークサポート》《ルートトレース》
装甲種別：物20　電50
戦意：MO
ドロップ品：
1～3：ジャンクデータ（メモリ10、$100）
4～7：一般的なデータ（P166、$500）
8～9：一般的なデータ（P166、$3000）
0：重要なデータ（P166、$10000）
解説：AHPに貸与されている蜘蛛型AI。10センチくらいのサイズで、ネットでの行動能力を備えている。一度ハッキングを発見すると、執拗に追跡してくる。プロテクションモンスターとみなす。回避の右側はサイバースペースでのもの。

ミュータント

ミュータントはカタストロフによってゆがめられた動植物の総称である。単なる汚染された生物から、生物兵器が逃走し野生化したものまでさまざまで、危険なものになるとアーミーでも対応できないほどの脅威となる。そうしたミュータントにはしばしば、ユニオンから賞金がかけられる。

スーサイダー

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】12 【REF】12
【DEX】9 【INT】1
【PER】13 【WIL】7
【SYM】3 【MV】4
【SUV】F/C/ー　回避:0%
火力:〈物〉105/45(範)　**攻撃種別**:S
命中率(液体爆薬):
0〜5:50% 6〜20:30%
マニューバ、パンドラ:
なし
装甲種別:物40
戦意:KL
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:スーサイダーの組織断片(ENC1、$50)
8〜9:スーサイダーの生体組織(ENC5、$300)
0:生体爆薬(ENC1、$400)
解説:体内に大量の液体爆薬をため込んでいる人間サイズの甲虫型ミュータント。液体爆薬を射出して攻撃するほか、攻撃を受けるとけっこうな確率で体内の液体爆薬に引火して大爆発を起こす。このエネミーの攻撃は範囲武器のルールを使用する。このエネミーは暗闇による視界への修正を受けない。

ウェーブコヨーテ

サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】13 【REF】15
【DEX】8 【INT】3
【PER】14 【WIL】6
【SYM】5 【MV】10
【SUV】E/D/ー　回避:30%
火力:〈物〉85/45(範)　**攻撃種別**:S
命中率(衝撃波):
0〜5:90%
マニューバ、パンドラ:
なし
装甲種別:物20
戦意:MW
ドロップ品:
1〜2:特になし
3〜5:コヨーテの牙(ENC1、$50)
6〜8:コヨーテの毛皮(ENC3、$200)
9〜0:高周波発生器官(ENC1、$300)
解説:犬科動物のミュータント。喉の奥に持つ高周波発生器官によって、音波を衝撃波に変えて攻撃する。少数ならばともかく、数が集まるとかなり危険なミュータントのひとつ。攻撃の爆発半径は中心が半径3m、周辺が半径5mとし、範囲武器のルールを使用する。基本的に群れを成して活動するため、注意が必要だ。このエネミーは150mの暗視能力を持つ。

レイザーフィッシュ

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】15 【REF】16
【DEX】10 【INT】2
【PER】12 【WIL】5
【SYM】3 【MV】60
【SUV】F/D/ー　回避:65%
火力:〈物〉55　**攻撃種別**:格闘
命中率(単分子フィン):
0〜0:50%
マニューバ、パンドラ:
なし
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜6:魚肉(ENC5、$150)
7〜8:変異組織(ENC4、$500)
9〜0:単分子フィン(ENC2、$1000)
解説:炭素単結晶化したブレード状の背びれを持つ大型魚の群れ。海中から船舶の船底に一斉に襲いかかり、浸水させ沈没させた後、乗員を捕食する。それだけでなく、海上へのジャンプ能力をも持ち合わせているため、ホバー船舶でも決して安心できない。このエネミーは暗闇による視界への修正を受けない。

レーザーアント

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】24 【REF】16
【DEX】11 【INT】1
【PER】13 【WIL】7
【SYM】3 【MV】5
【SUV】G/C/ー　回避:30%
火力:〈光〉60　**攻撃種別**:S
命中率(生体レーザー):
0〜5:80% 6〜20:60%
21〜100:50%
マニューバ、パンドラ:
なし
装甲種別:物60 光100
戦意:KL
ドロップ品:
1〜3:特になし
4〜6:鏡面装甲の破片(ENC1、$100)
7〜8:鏡面化外骨格(ENC10、$2000)
9〜0:レーザー発振器官(ENC1、$3000)
解説:鏡面化した外骨格を持ち、レーザー発振器官を持つ4mほどの蟻。電磁波で外部を認識しているらしく、積極的にメカニックをや電子戦型のサイボーグを襲ってくる。そのため、ランドブラスターたちからは天敵扱いされている。このエネミーは暗闇による視界への修正を受けない。

ライトニングホーク

サイズ:0　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】14 【REF】21
【DEX】12 【INT】3
【PER】14 【WIL】7
【SYM】4 【MV】100
【SUV】G/E/ー　回避:100%
火力:〈熱〉80　**攻撃種別**:S
命中率(放電):
0〜5:100%
マニューバ、パンドラ:
《一撃離脱》《バーンナウト》
装甲種別:物10 熱80
戦意:MW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:ホークの羽根(ENC1、200)
8〜9:発電器官(ENC1、$800)
0:剥製用標本(ENC14、$8000)
解説:強力な発電細胞を持つ大型鳥類。瞬間的に電流を放射することでテイザーのように対象をスタンさせ捕食するほか、爪やクチバシを帯電させ、獲物を狩る際に利用する。極めて凶暴なミュータントで、出現が確認されるとタウンなどが賞金をかけることすらある。このエネミーは常時[飛行状態]であり、100mの暗視能力を持つ。このエネミーの攻撃は常にスタン攻撃となる。

エクスプローシブカクタス

サイズ:1　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】22　【REF】3
【DEX】13　【INT】0
【PER】15　【WIL】－
【SYM】－　【MV】0
【SUV】R／－／－　回避:0%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:S／A5
命中率(針射出):
0～20:90%　21～50:75%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物20　熱20
戦意:MO
ドロップ品:
1～3:特になし
4～7:サボテンの針束(ENC3、100)
8～9:空気圧縮器官(ENC2、$500)
0:食用葉肉(ENC1、$2000)
解説:サボテンのミュータント。空気をため込み、圧縮することで擬似的なエアジェットを作り出す機能を持っている。不用意に獲物が近づくと、自らが備えている無数のニードルをエアジェットで射出することで殺害し肥料とする。周囲の葉肉ごと針を射出するため確保がむずかしいが、大きな葉肉は珍味として意外と高値で取引される。

メタルホッパー

サイズ:1　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】30　【REF】18
【DEX】10　【INT】1
【PER】12　【WIL】6
【SYM】3　【MV】60
【SUV】J／D／－　回避:80%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:格闘
命中率(体当たり):
0～0:75%
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》《一撃離脱》
《バーンナウト》
装甲種別:物60、熱60
戦意:MW
ドロップ品:
1～5:外骨格の破片(ENC3、$250)
6～8:金属素材(ENC1、100)×20
9～0:メタルウイング(ENC5、$1200)
解説:大型バイクサイズの、金属素材の外骨格を持つイナゴ。移動速度も速く、生身の人間がその体当たりを受ければ、まずミンチは免れない。本来のイナゴ同様大量発生して飛来することがあり、この現象は"メタルストーム"と呼ばれ恐怖の対象となっている。このエネミーは常時[飛行状態]であり、100mの暗視能力を持つ。

メタルイーター

サイズ:1　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】40　【REF】1
【DEX】1　【INT】0
【PER】5　【WIL】－
【SYM】－　【MV】4
【SUV】I／－／－　回避:120%
火力:〈貫〉40　**攻撃種別**:格闘
命中率(溶解):
0～0:150%
マニューバ、パンドラ:
《よじのぼり攻撃》、
《タフネス》《不死身の戦士》
装甲種別:物40　光40
戦意:KL
ドロップ品:
1～4:特になし
5～7:レアメタル(P107)×10
8～9:レアメタル(P107)×100
0:プラチナ(P107)×5
解説:巨大なアメーバ状のミュータント。鉱山や旧時代の研究施設に発生する。鉱物を体内に取り込み、溶かすことで摂取するが、一部レアメタルなどを消化できないため、体内には精製状態にあるレアメタルが存在することがある。このエネミーは暗闇による視界への修正を受けない。

ブラスビースト

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】75　【REF】5
【DEX】6　【INT】0
【PER】11　【WIL】－
【SYM】－　【MV】50
【SUV】M／－／－　回避:30%
火力:〈物〉150　**攻撃種別**:A4
命中率(大型機関砲):
1～200:150%　201～500:130%
501～1000:120%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物100　貫100　熱100
戦意:MO
ドロップ品:
1～3:中型車両スクラップ(ENC10、$5000)
4～6:中型車両スクラップ(ENC10、$5000)
7～9:細菌サンプル(ENC1、$7000)
0:55㎜オートキャノンD51"ゴースト"(P089)
解説:MADメカニックの残骸に繁殖し、大規模群体化した細菌が、とりついたメカニックを無理矢理動かしているもの。残骸を動かすためのケミカルリンゲルを求めてMADメカニックを狙って襲う。このエネミーは200mの暗視能力を持つ。

アーマーグリズリー

サイズ:3　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】180　【REF】15
【DEX】12　【INT】4
【PER】14　【WIL】14
【SYM】5　【MV】40
【SUV】P／G／－　回避:40%
火力:〈物〉240　**攻撃種別**:格闘
命中率(格闘):
0～0:60%
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》《対物破砕》、
《叩きつけ》《転倒攻撃》
装甲種別:物80　貫40
戦意:HW
ドロップ品:
1～2:特になし
3～6:熊の手のひら(ENC8、$4000)
7～9:毛皮(ENC50、$20000)
0:主要内部器官サンプル(ENC10、$40000)
解説:皮膚の随所が装甲化した上で巨大化した、体長9mを超える巨大灰色熊。巨大化によって膂力も増しており、硬質化した爪や牙をによる一撃は、複合装甲で防御されたヴィークルすら殴り壊すことが可能だ。このエネミーは150mの暗視能力を持つ。

サンドワーム

サイズ:4　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】230　【REF】15
【DEX】5　【INT】1
【PER】16　【WIL】5
【SYM】3　【MV】60
【SUV】R／H／－　回避:0%
火力:〈物〉200　**攻撃種別**:B3
命中率(溶解液射出):
1～50:120%　51～200:100%
201～500:90%
マニューバ、パンドラ:
《対物破砕》《バーストショット》
装甲種別:物200　光80　貫120　熱120
戦意:MO
ドロップ品:
1～3:生体組織小片(ENC5、$10000)
4～6:生体組織断片(ENC10、$15000)
7～9:神経組織サンプル(ENC8、$30000)
0:消化液分泌器官(ENC10、$50000)
解説:砂漠地帯に存在する超巨大ミミズ。口からは溶解性の粘液を吐き、皮膚は分厚い岩盤さながらに堅固という、生体戦車とでも言うべきミュータント。攻撃性、食欲ともに極めて高く、大型車両すら捕食する砂漠の怪物。

賞金首

メガ=シティには基本的に死刑は存在しない。洗脳刑か追放刑が基本である。ほとんどの重犯罪者は荒野に放り出されてしまうのだ。そのため、荒野の治安は非常に悪い。こうした荒野に巣くう犯罪者たちにはユニオンが独自の賞金をかけている。かつてはハスラーだけに支払われていたが、現在は倒した場合カンパニー全体に支払われることになっている。賞金が「全体で」となっているものは、その賞金首全員を撃破あるいは捕獲することで賞金が支払われる。

ジャックナイフ

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】17 【REF】13
【DEX】12 【INT】9
【PER】13 【WIL】11
【SYM】12 【MV】4
【SUV】F／E／F　回避:80%
火力:〈物〉20　**攻撃種別**:A4
命中率(SMG):
0~5:140%　6~20:120%
21~50:100%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物30
戦意:LW
ドロップ品:
1~6:#110　ポケットハンター(P094)
7~8:ローランドM11(P082)
9~0:略奪品(ENC10、$1500)
賞金:$1000
解説:タウンなどを追い出されたごろつきの集団、ジャックナイブスのリーダー。全身に人工筋肉を入れており、腕力がかなり強化されている。バンデットとしては弱小の部類だが、自意識だけは過剰でシティ=タウン間の輸送車両などを襲撃しては物資強奪後、車両を爆破するなど派手なパフォーマンスを好んでいる。このエネミーは常に10人ほどのバンデッド(P300)を率いている。

ガリオット

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】14 【REF】15
【DEX】15 【INT】14
【PER】13 【WIL】14
【SYM】8 【MV】5
【SUV】J／F／F　回避:60%
火力:〈貫〉255(固定)　**攻撃種別**:S
命中率(《サドンボム》):
0~20:120%
マニューバ、パンドラ:
《サドンボム》《イーヴァルディ》
《ティール》《ヘイムダル》
装甲種別:物30　熱10
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:対戦車地雷(P095)×4
5~7:指向性対人地雷(P094)×3
8~0:Sマイン(P094)×2
賞金:$16000
解説:元ハンターのバンデッド。自分の爆発物技術を好き勝手に使うことしか考えていなかったために周囲からの評価も低く、現在では賞金首にまでなりはててしまった。20名ほどのバンデッド(P300)を率いており、自慢の爆発物トラップで敵を弱体化させ、襲撃を掛ける戦法が得意。

フォレストナイト

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】8 【REF】13
【DEX】18 【INT】17
【PER】14 【WIL】19
【SYM】5 【MV】3
【SUV】E／E／G　回避:125%
火力:〈光〉20　**攻撃種別**:B3
命中率(レーザーガン):
0~5:140%　6~50:120%
マニューバ、パンドラ:
《遮蔽移動》《バーストショット》
装甲種別:物30
戦意:MW
ドロップ品:
1~2:特になし
3~6:ガスマスク(P105)
5~8:タイプJ9(P082)
9~0:各種毒物、生物兵器(ENC2、$10000)
賞金:$15000
解説:エコ・テロリスト。すべてのメガ=シティを放棄し、人間は厳しくとも緑の自然の中で生きていくべしと主張して、シティに対しテロを繰り返している。だがその手段が、場所も対象もまったく考えない、無差別にBCテロ主体であることから、シティはおろか、タウンの住人たちの中にも賛同者が少ない。

サイレント

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】3 【REF】11/40
【DEX】16 【INT】22
【PER】14 【WIL】25
【SYM】12 【MV】3
【SUV】H／F／H　回避:0%/125%
火力:〈電〉150　**攻撃種別**:電子
命中率(電子攻撃):
200%
マニューバ、パンドラ:
《インターポーズ》《サイバーバインド》
《電子の道化師》《電脳の魔術師》
《人形使い》《マテルフォーム》
装甲種別:物10　電50
戦意:MO
ドロップ品:
1~4:特になし
5~6:スモールシールド(P162)
7~8:スーツアーマー(P163)
9~0:メガリスクーン(P158)
賞金:$30000
ネットワーク内に突如として出現し、周辺のデータを完全に消去してしまうサイバーテロリスト。AHPなどの追跡が不可能なほどに痕跡のかけらも見せないところとその無秩序ぶりから、ネットワーク内では電脳神説も流れている。／右側の【REF】は《マテルフォーム時》のデータ。

ニードル

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】15 【REF】19
【DEX】17 【INT】24
【PER】22 【WIL】18
【SYM】16 【MV】4
【SUV】H／H／G　回避:110%
火力:〈物〉190　**攻撃種別**:格闘
命中率(単分子ニードル):
0~0:200%
マニューバ、パンドラ:
《暗所適応》《移動攻撃》《部位狙い》
装甲種別:物40
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:タイプJ9(P082)
7~9:重要なデータ(P166、$15000)
0:専用特殊繊維タキシード(ENC3、$50000)
賞金:$75000
解説:裏社会では有名な暗殺者。過去何度か捕獲、殺害が報告されているが、早ければその後数週間遅ければ数年後に同じ手口の暗殺者が出現しており、そのたびに賞金が設定しなおされている。その体がアーティフィシャル・ボディであることから、同一デザインの別人説、クローン説など、その正体についてさまざまな仮説が流れている。

54

サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】20【REF】15
【DEX】14【INT】14
【PER】15【WIL】16
【SYM】10【MV】5
【SUV】K／I／H　回避:200%
火力:〈物〉120　**攻撃種別**:投擲
命中率(単分子カード):
0〜20:190%
マニューバ、パンドラ:
《暗所適応》《移動攻撃》《遮蔽移動》
装甲種別:物70　光20　貫20　熱40
戦意:MO
ドロップ品:
1〜6:トランプ(ENC1、$2)
7〜8:単分子カード(P093)×10
9〜0:CQ7300C"プレデター"(P099)
賞金:$75000
解説:殺害現場にかならずトランプを残していく謎の暗殺者。特殊繊維のタキシードをまとい、単分子カードを自在に操る。10年ほど前に壊滅した暗殺者組織"アルカナナイツ"の残党とも噂されている。

シャドウレイジ

サイズ:1　**機動性**:C／A
アビリティ:
【STR】30【REF】10/47
【DEX】20【INT】13
【PER】15【WIL】18
【SYM】16【MV】6/600
【SUV】M／H／P　回避:220%
火力:〈光〉220　**攻撃種別**:格闘
命中率(レーザーサーベル):
0〜0:240%
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》《0距離突撃》《一撃離脱》
《回避機動》《三次元機動》
《ブレイクダンス》《ブロックバスター》
《スィン》《ヘイムダル》×2《マリーシ》×2
装甲種別:物175　光175　熱175
戦意:MW
ドロップ品:
1〜7:ADAM−0"ストライダー"(P091)
8〜9:シュペルコンコルド素体(P140)
0:傷だらけのエンブレム(ENC5、$100000)
賞金:$100000
解説:黒一色に塗装されたコンバットシェルを駆るブロックバスター。Aランクハンターとして実力と人格の両面において高い評価を得ていたが、突如として無差別破壊行為を行なう賞金首と化した。データはCSに搭乗したときのもの。

キーニングシルフ

サイズ:1　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】13【REF】17
【DEX】11【INT】11
【PER】12【WIL】11
【SYM】11【MV】80
【SUV】H／F／Q　回避:150%
火力:〈物〉140　**攻撃種別**:A4
命中率(マシンガン):
1〜20:110%　21〜50:90%
51〜100:60%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物120　光120　貫120　熱120
戦意:MW
ドロップ品:
1〜4:特になし
5〜7:略奪品(ENC20、$2000)
8〜0:AM1000"サラマンダー"素体(P129)
賞金:$12000(全体で)
解説:装甲バイク乗りだけで構成されている小規模バンデッド。同一データのエネミーが3ユニット存在する。このエネミーは戦闘用バイクに搭乗しており、データは搭乗中のものである。リーダーは〈戦略／戦術〉60%を持つ。

ジャック・ダニエル

戦力／射程:70／0　**士気値**:50
移動力:1　**弾幕値**:−
リーダー:ジャック・ダニエル
サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】15【REF】8
【DEX】13【INT】12
【PER】12【WIL】13
【SYM】11【MV】50
【SUV】N／F／Q　回避:160%
火力:〈物〉130　**攻撃種別**:A4
命中率(マシンガン):
1〜50:170%　51〜200:120%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《タフネス》
装甲種別:物110　貫110　光110　熱110
戦意:HW
ドロップ品:
1〜7:略奪品(ENC30、$5000)
8〜0:BU505−8"ライトニング"(P131)
賞金:$24000(全体で)
解説:北米のタウン、グーリーを武力支配したバンデッド、ディグナムのリーダー。歩兵部隊(P306)3グループとバイク部隊(P307)を1グループ随伴している。このエネミーのデータはバギー搭乗時のもの。ジャックは〈戦略／戦術〉60%を持つ。

ダンガー陸上部隊

戦力／射程:90／0　**士気値**:60
移動力:1　**弾幕値**:120／1
リーダー:ギニー・ダンガー
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】28【REF】16
【DEX】15【INT】13
【PER】13【WIL】14
【SYM】14【MV】5
【SUV】J／F／F　回避:70%
火力:〈物〉90　**攻撃種別**:A6
命中率(マシンガン):
1〜20:170%　21〜50:100%
51〜100:80%　101〜200:110%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《戦車狩り》
装甲種別:物60　光20　貫20　熱40
戦意:MO
ドロップ品:
1〜7:ブローニング　FN-HMG(P086)
8〜0:生鮮食料品(P107)×300
賞金:$60000(全体で)
解説:旧式の輸送陸上艦を移動拠点として山賊行為を繰り返すバンデッド。親玉はギニー・ダンガー。バイク部隊(P307)、ホバータンク部隊(P307)に加え、バンデット(歩兵部隊(P306)のデータを使用)を随伴。ユニットの数はGMの任意とする。ダンガーは〈戦略／戦術〉90%を持つ。

フリーフォース

戦力／射程:50／1　**士気値**:100
移動力:1　**弾幕値**:−
リーダー:マーカス・キグナン
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】42【REF】35
【DEX】16【INT】15
【PER】20【WIL】18
【SYM】15【MV】6
【SUV】J／F／G　回避:110%
火力:〈物〉100　**攻撃種別**:A4
命中率(サイボーグライフル):
1〜20:110%　21〜50:100%
51〜100:110%　101〜200:70%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《ストラテジーセンス》
装甲種別:物110　光100　貫60　熱80
戦意:MO
ドロップ品:
1〜5:戦闘データファイル(ENC1、$2000)
6〜0:D23"サイボーグライフルⅣ"(P087)
0:ユーロボーグ Z−Ⅱ(P117)
賞金:$70000(全体で)
解説:賞金首マーカス・キグナン率いる、どんな非道な作戦でも行う傭兵集団。最低5ユニットのマスエネミーを随伴している。データはオクスタンLを装着した状態。キグナンは〈戦略／戦術〉160%を持つ。

マスエネミー

マスコンバットに使用される大規模な敵。基本的にPCが真っ正面から戦う相手ではなく、戦争という巨大なシステムの中で遭遇する相手である。小はバンデッドから大はヴェータ艦隊まで、数々の戦場でPCたちの前にたちふさがるだろう。

民兵部隊

戦力／射程：10／0　**士気値**：5
移動力：0　**弾幕値**：−
リーダー：民兵隊長
サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】9　【REF】8
【DEX】8　【INT】6
【PER】7　【WIL】7
【SYM】8　【MV】2
【SUV】E／D／E　回避：0%
火力：〈物〉20　**攻撃種別**：B2
命中率(SMG)：
0〜5：60%　6〜20：40%
21〜50：20%
マニューバ、パンドラ：
《バーストショット》
装甲種別：物10
戦意：LW
ドロップ品：
1〜2：特になし
3〜5：ぼろぼろの衣服(ENC2、$2)
6〜9：ローランドM11(P082)
0：$500
解説：ほとんど訓練されていない武装集団。ハンターどころか、同数程度のアーミーにとってすら相手ではない。武装した一般市民やタウンの義勇兵、統制のとれていないバンデッドなどはこのデータを用いるとよいだろう。

歩兵部隊

戦力／射程：20／0　**士気値**：10
移動力：0　**弾幕値**：30／0
リーダー：歩兵隊長
サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】10　【REF】10
【DEX】11　【INT】9
【PER】11　【WIL】8
【SYM】7　【MV】3
【SUV】E／D／E　回避：50%
火力：〈物〉60　**攻撃種別**：S／B2
命中率(アサルトライフル)：
0〜10：80%　11〜20：60%
21〜50：40%
マニューバ、パンドラ：
《バーストショット》
装甲種別：物30
戦意：MW
ドロップ品：
1〜5：特になし
6〜7：アーマージャケット(P098)
8〜9：M85ライフル(P083)
0：指輪(ENC1、$800)
解説：平均的な歩兵部隊。火力、機動力ともに見るべきものはないが、それでも拠点制圧、重装備による対戦車攻撃など、さまざまな役割を担う重要戦力。

特殊部隊

戦力／射程：30／0　**士気値**：15
移動力：0　**弾幕値**：−
リーダー：特殊部隊隊長
サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】18　【REF】26
【DEX】13　【INT】12
【PER】13　【WIL】13
【SYM】6　【MV】3
【SUV】F／F／J　回避：40%
火力：〈物〉80　**攻撃種別**：A3
命中率(アサルトライフル)：
0〜5：90%　6〜20：110%
21〜50：90%　51〜100：80%
マニューバ、パンドラ：
《遮蔽移動》《カーテンファイア》
装甲種別：物70　光40　貫20　熱40
戦意：HW
ドロップ品：
1〜5：単分子ナイフ"ネメシス"(P094)
6〜8：ブローニング"バトルライフルIII"(P083)
9〜0：CQ7300C"プレデター"(P099)
解説：警察におけるSWATやライアットポリス、アーミーにおけるエリート部隊や特殊作戦部隊など、極めて高い能力と強力な武装を併せ持つチーム。全員がオートプロテクターを装備しており、目の前に立ちはだかる敵にとっては悪夢そのものである。

狙撃部隊

戦力／射程：40／1　**士気値**：20
移動力：0　**弾幕値**：−
リーダー：スナイパー
サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】16　【REF】30
【DEX】18　【INT】12
【PER】16　【WIL】12
【SYM】5　【MV】6
【SUV】N／N／J　回避：30%
火力：〈貫〉80　**攻撃種別**：S
命中率(狙撃銃)：
0〜500：95%　501〜1000：75%
マニューバ、パンドラ：
《エイミング》《狙撃》
装甲種別：物60　光40　熱20
戦意：MW
ドロップ品：
1〜4：特になし
5〜7：アーマージャケット(P098)
8〜9：ゴリラ・スナイパーライフル(P084)
0：一般的なデータ(P166　$5000)
解説：狙撃の訓練を受けた特殊な兵士。主に敵の指揮官や車輛のエンジンなどを狙って攻撃する。このエネミーは300mの暗視能力を持つ。

フルボーグ部隊

戦力／射程：50／0　**士気値**：25
移動力：0　**弾幕値**：−
リーダー：フルボーグ隊長
サイズ：0　**機動性**：C
アビリティ：
【STR】30　【REF】18
【DEX】11　【INT】9
【PER】15　【WIL】12
【SYM】8　【MV】6
【SUV】J／F／K　回避：60%
火力：〈物〉110　**攻撃種別**：A4
命中率(バトルライフル)：
0〜5：130%　6〜20：160%
21〜50：120%　51〜100：110%
マニューバ、パンドラ：
《カーテンファイア》《タフガイ》
装甲種別：物60　光20　貫20　熱40
戦意：HW
ドロップ品：
1〜6：レーション(P105)×80
7〜9：ブローニング"バトルライフルIII"(P083)
0：戦傷勲章(ENC1、$10000)
解説：隊員の大半、あるいはすべてがフルボーグで構成された部隊。機動力、火力、防御力などすべての点で一般の歩兵部隊を凌駕する。このエネミーは100mの暗視能力を持つ。

戦闘バイク部隊

戦力/射程:60/0 **士気値**:30
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:戦闘バイク隊長
サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】14 【REF】17
【DEX】12 【INT】8
【PER】13 【WIL】9
【SYM】7 【MV】80
【SUV】F/E/Q 回避:100%
火力:〈物〉70 **攻撃種別**:A5
命中率(マシンガン):
1～20:100% 21～50:80%
51～100:50% 101～200:10%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物60 光60 貫60 熱60
戦意:HW
ドロップ品:
1～4:特になし
5～6:水素ペレット×20(P107)
7～8:LMG32(P086)×2
9～0:AM1000"サラマンダー"(P129)
解説:戦闘用バイクやホバイクとその乗員で構成された機動部隊。偵察から大型火器を担いでの機動戦まで、幅広い任務をこなす。機動力、火力、コストのバランスがよいのが特徴。このエネミーのデータは戦闘バイク搭乗時のもの。

バギー部隊

戦力/射程:80/0 **士気値**:40
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:指揮用バギー
サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】－ 【REF】7
【DEX】12 【INT】8
【PER】12 【WIL】10
【SYM】7 【MV】60
【SUV】M/E/P 回避:80%
火力:〈物〉70 **攻撃種別**:A5
命中率(マシンガン):
1～20:100% 21～50:80%
51～100:50%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物80 貫80 熱80
戦意:HW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:LMG32(P086)
7～9:軍用無線機(P106)×2
0:BU655"ブリザード"(P131)
解説:戦闘用バギーやワゴンで構成された部隊。機動火力としてや、兵員やコンバットシェルの輸送などに使用されることが多い。このエネミーのデータはバギーに搭乗時のもの。

インセクター部隊

戦力/射程:90/0 **士気値**:45
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:指揮用インセクター
サイズ:3 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】－ 【REF】18/12
【DEX】12 【INT】10
【PER】11 【WIL】11
【SYM】5 【MV】40
【SUV】N/E/T 回避:70%
火力:〈物〉140 **攻撃種別**:A6
命中率(ガドリングガン):
1～20:100% 21～50:60%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《旋回攻撃》
装甲種別:物100 貫100 熱100
戦意:HW
ドロップ品:
1～2:特になし
3～5:水素ペレット(P107)×30
6～9:7.62㎜ミニガン SG25(P089)
0:MKV"ヴァルムビク"素体(P132)
解説:多脚戦闘メカニック、インセクターによる部隊。不整地踏破能力が高いため、山岳戦やゲリラ戦に多く投入される。ただ、ややコストが高めなのでアーミーを除けばあまり数を見ない部隊でもある。このエネミーのデータはインセクター搭乗時のもの。

ホバータンク部隊

戦力/射程:90/0 **士気値**:45
移動力:2 **弾幕値**:－
リーダー:指揮ホバータンク
サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】－ 【REF】12
【DEX】13 【INT】12
【PER】14 【WIL】9
【SYM】6 【MV】90
【SUV】N/E/E S 回避:110%
火力:〈物〉170 **攻撃種別**:S
命中率(キャノン砲):
0～50:50% 51～200:70%
201～500:40%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》《回避機動》
装甲種別:物50 熱50
戦意:HW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:水素ペレット(P107)×30
7～9:20mmキャノン Mk-I(P089)
0:HT－JP"レーサー"素体(P133)
解説:ホバータンクによって構成される部隊。十分な防御力と火力、そして高い機動性を備えた戦場の花形の一つ。このエネミーのデータはホバータンク搭乗時のものであり、150mの暗視能力を持つ。

装甲車部隊

戦力/射程:90/0 **士気値**:45
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:統合指揮車
サイズ:3 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】－ 【REF】7
【DEX】10 【INT】11
【PER】11 【WIL】13
【SYM】7 【MV】40
【SUV】R/E/R 回避:120%
火力:〈物〉130 **攻撃種別**:S
命中率(ビームキャノン):
0～200:100% 201～500:40%
マニューバ、パンドラ:
《バーンナウト》
装甲種別:物80 貫80 熱80
戦意:HW
ドロップ品:
1～4:特になし
5～6:スクラップ(P107)×50
7～9:GAT/M134(P086)
0:60㎜ビームキャノン SD60/22(P092)
解説:歩兵の輸送や戦闘支援を目的とする装甲車両の部隊。都市の戦力から対装甲戦闘まで行なうことができることから、ホバータンクとならび、多くのシティで主力とされている。このエネミーのデータは装甲車搭乗時のものであり、100mの暗視能力を持つ。

輸送トレーラー部隊

戦力/射程:20/0 **士気値**:10
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:護衛バギー
サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】－ 【REF】2
【DEX】8 【INT】10
【PER】11 【WIL】10
【SYM】1 【MV】60
【SUV】O/E/S 回避:80%
火力:〈物〉70 **攻撃種別**:A4
命中率(マシンガン):
0～50:80% 51～200:30%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物50 光50
戦意:HW
ドロップ品:
1～7:生活物資(ENC10、$200)×10
8～9:7.62㎜チェーンガン CG35(P089)
0:生鮮食料品(P107)×100
解説:物資輸送用カーゴと、カーゴと連結して移送を行うトレーラーの部隊。バンデットや敵が狙う格好の対象であり、護衛の部隊が傍にいることが多い。

トレーラー自体の戦力は装甲、火力ともに見るべきところはないため、そういった護衛がいない場合は、さっさと逃げるか諦めて降伏するのが基本である。

無人戦車部隊

戦力／射程:100／1 **士気値**:50
移動力:1 **弾幕値**:40／1
リーダー:指揮戦車
サイズ:4 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】－ 【REF】4
【DEX】18 【INT】20
【PER】16 【WIL】－
【SYM】1 【MV】70
【SUV】T／E／P 回避:0%
火力:〈物〉260 **攻撃種別**:S
命中率(戦車砲):
0～50:60% 51～200:80%
201～500:100% 501～1000:60%
マニューバ、パンドラ:
《体当たり》
装甲種別:物200 光200 貫200 熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1～6:LMG32(P086)
7～9:電子パーツ(P107)×30
0:TK-7"ハーフボンド"(P089)
解説:AI制御で運用される戦車部隊。軽戦車、中戦車は最近では無人兵器としての利用が増えている。指揮官は有人。このエネミーのデータは戦車搭乗時のものであり、150mの暗視能力を持つ。また、このエネミーはサイズ1以下の対象を攻撃できない。

重戦車部隊

戦力／射程:120／2 **士気値**:60
移動力:1 **弾幕値**:50／1
リーダー:指揮重戦車
サイズ:4 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】－ 【REF】1
【DEX】15 【INT】11
【PER】13 【WIL】13
【SYM】1 【MV】60
【SUV】U／F／S 回避:0%
火力:〈物〉270 **攻撃種別**:S
命中率(戦車砲):
0～50:70% 51～200:90%
201～500:90% 501～1000:50%
マニューバ、パンドラ:
《体当たり》《一撃離脱》
装甲種別:物250 光250 貫250 熱250
戦意:HW
ドロップ品:
1～4:スクラップ(P107)×600
5～7:7.62㎜ミニガン SG25(P089)
8～0:155㎜キャノン Mk-Ⅷ(P090)
解説:複数の重戦車、あるいは重戦車と随伴の戦闘車両による部隊。火力、装甲において現用の陸戦兵器の中では群を抜いている。反面価格も高く、重戦車部隊を揃えている軍組織は極めて少ない。このエネミーはサイズ1以下の対象を攻撃できない。

長距離砲

戦力／射程:60／3 **士気値**:30
移動力:0 **弾幕値**:－
リーダー:護衛用CS
サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】40 【REF】24
【DEX】15 【INT】13
【PER】20 【WIL】13
【SYM】1 【MV】300
【SUV】L／U／Q 回避:120%
火力:〈貫〉200 **攻撃種別**:S
命中率(ミサイル):
0～50:－ 51～200:90%
201～500:110% 501～1000:90%
マニューバ、パンドラ:
《一撃離脱》《ブレイクダンス》
装甲種別:物150 光150 熱150
戦意:HW
ドロップ品:
1～4:スクラップ(P107)×240
5～7:ATMランチャー"エピメテウス"(P091)×4
8～0:機密書類(ENC1、$25000)
解説:牽引型長距離砲と歩兵、そしてそれを輸送する車両という組み合わせは22世紀においてもその価値を失っていない。リーダーユニットは護衛のCSのもので、100mの暗視能力を持つ。

MLRS部隊

戦力／射程:80／4 **士気値**:40
移動力:1 **弾幕値**:－
リーダー:統合指揮車
サイズ:3 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】－ 【REF】7
【DEX】8 【INT】12
【PER】11 【WIL】12
【SYM】1 【MV】40
【SUV】O／F／P 回避:150%
火力:〈物〉70 **攻撃種別**:A5
命中率(マシンガン):
0～20:180% 21～50:140%
51～100:120%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》
装甲種別:物100 貫100 熱100
戦意:HW
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:スクラップ(P107)×200
7～9:GAT／M134(P086)
0:227㎜ロケットポッド"ヘルストーム"(P091)
解説:多連装ロケットランチャーを装備したAI制御の装甲車両と、それを護衛するバギー部隊の組み合わせ。227㎜ロケットを文字通り雨のように降り注がせることができる。

攻撃ヘリ部隊

戦力／射程:90／1 **士気値**:45
移動力:2 **弾幕値**:－
リーダー:指揮官ヘリ
サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】－ 【REF】26
【DEX】14 【INT】8
【PER】14 【WIL】10
【SYM】1 【MV】100
【SUV】O／E／T 回避:135%
火力:〈物〉100 **攻撃種別**:A9
命中率(マシンガン):
0～50:110% 51～200:70%
201～500:40% 501～1000:10%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《回避機動》
装甲種別:物160 熱160
戦意:HW
ドロップ品:
1～2:特になし
3～6:スクラップ(P107)×80
7～8:電子パーツ(P107)×50
9～0:20㎜バルカン VK-20(P089)
解説:複数機のヘリコプターで構成された部隊。小回りのよさと対地性能の高さから、磁気嵐のひどい昨今でも重宝されている。リーダーユニットは[飛行状態]として扱われ、200mの暗視能力を持つ。このデータはヘリに搭乗時のものである。

VTOL部隊

戦力／射程:110／1 **士気値**:55
移動力:3 **弾幕値**:－
リーダー:指揮官VTOL
サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】－ 【REF】30
【DEX】13 【INT】14
【PER】14 【WIL】13
【SYM】1 【MV】300
【SUV】P／F／G 回避:165%
火力:〈貫〉250 **攻撃種別**:A4
命中率(ミサイルランチャー):
0～50:－ 51～1000:200%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《旋回攻撃》
装甲種別:物200 熱200
戦意:HW
ドロップ品:
1～6:電子パーツ(P107)×100
7～8:SAMランチャー"ヒュペリオン"(P091)×4
9～0:20㎜バルカン VK-20(P089)
解説:VTOL戦闘攻撃機による編隊。速度、火力両面において圧倒的なレベルに達しており、まさに空の王者と呼ぶにふさわしい。リーダーユニットは[飛行状態]として扱われ、200mの暗視能力を持つ。このデータはVTOL搭乗時のものである。

コンバットシェル部隊

戦力/射程:60/0　**士気値**:30
移動力:3　**弾幕値**:—
リーダー:指揮官CS
サイズ:1　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】60 【REF】8/32
【DEX】14 【INT】12
【PER】12 【WIL】11
【SYM】1 【MV】400
【SUV】J/F/R 回避:100%
火力:〈物〉130　**攻撃種別**:B2
命中率(レールガン):
0~200:100% 201~1000:60%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》《ブレイクダンス》
装甲種別:物70 光70 貫70 熱70
戦意:HW
ドロップ品:
1~6:コンバットシェル用リンゲル液(P107)
7~9:ロケットブースター(A)(P153)
0:LV-110X"ホーネット"素体(P141)
解説:ロケットブースターザックを装備したコンバットシェル部隊。このエネミーのデータはCS搭乗時のものであり、100mの暗視能力を持つ。また、常に[飛行状態]として扱われる。

重コンバットシェル部隊

戦力/射程:50/1　**士気値**:25
移動力:1　**弾幕値**:50/1
リーダー:指揮型重CS
サイズ:2　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】120 【REF】3/9
【DEX】14 【INT】13
【PER】13 【WIL】14
【SYM】1 【MV】30
【SUV】R/F/G 回避:70%
火力:〈物〉170　**攻撃種別**:S
命中率(大型ライフル):
0~50:60% 51~200:100%
201~500:100% 501~1000:90%
マニューバ、パンドラ:
《旋回攻撃》《ブロックバスター》
装甲種別:物120 貫120 熱120
戦意:HW
ドロップ品:
1~7:20㎜キャノン Mk-Ⅰ(P089)
8~9:88㎜スナイパーライフルPAK88KS(P096)
0:エースの徽章(ENC1、$50000)
解説:重コンバットシェルによる火力支援部隊。重コンバットシェルは鈍重で整備も難しく、速度も遅いがその見た目のパンチ力から宣伝効果が高く評価されている。軍も企業である以上、イメージは大事なのだ。

イージス艦

戦力/射程:110/2　**士気値**:55
移動力:1　**弾幕値**:210/2
リーダー:海兵リーダー
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】28 【REF】26
【DEX】16 【INT】15
【PER】30 【WIL】15
【SYM】10 【MV】5
【SUV】J/E/J 回避:110%
火力:〈光〉40　**攻撃種別**:A5
命中率(レーザーライフル):
0~20:140% 21~50:130%
51~100:90% 101~200:90%
装甲種別:物70 光40 貫20 熱40
戦意:MO
ドロップ品:
1~3:電子パーツ(P107)×50
4~6:電子パーツ(P107)×150
7~9:SAMランチャー"ヒュペリオン"(P091)×2
0:重要なデータ(P166 $80000)
解説:高い索敵能力と情報処理能力、優秀な対空戦闘能力を誇るイージスシステムを搭載した艦艇。基本的に艦隊防空を担当するが、その火力によって旧世紀の巡洋艦的な使い方をされる場合も多い。

コルベット艦

戦力/射程:70/1　**士気値**:35
移動力:1　**弾幕値**:135/1
リーダー:海兵隊員
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】25 【REF】18
【DEX】15 【INT】14
【PER】15 【WIL】14
【SYM】8 【MV】4
【SUV】J/E/G 回避:140%
火力:〈物〉120　**攻撃種別**:S/B2
命中率(ライフル):
0~20:140% 21~200:100%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》《タフガイ》
装甲種別:物60 光40 熱20
戦意:MW
ドロップ品:
1~2:スクラップ(P107)×100
3~5:電子パーツ(P107)×30
6~8:電子パーツ(P107)×100
0:AGMランチャー"ベリアル"(P091)×2
解説:2170年代において海軍の主力となっている小型艦艇。機動力と火力を両立させており、高い戦闘能力を持つ。主に敵艦艇をねらい打つのが主任務となる。

エクラノプラン

戦力/射程:80/1　**士気値**:40
移動力:2　**弾幕値**:120/1
リーダー:海兵隊員
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】25 【REF】18
【DEX】15 【INT】14
【PER】15 【WIL】14
【SYM】8 【MV】4
【SUV】J/E/G 回避:130%
火力:〈物〉80　**攻撃種別**:S/B2
命中率(対物ライフル):
0~20:110% 21~200:140%
201~1000:130%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《タフガイ》
装甲種別:物60 光40 熱20
戦意:HW
ドロップ品:
1~6:電子パーツ(P107)×80
7~8:重要なデータ(P166 $10000)×4
9~0:重要なデータ(P166 $70000)
解説:水面近くを飛行することで、地面効果により発生する揚力を利用した有翼の高速艦艇。その速度は同クラスの通常戦艦の4倍を超える。反面、攻撃力のほとんどを光学兵器に依存しているのが難点。このマスエネミーは、雨天には戦力が半減する。

空母

戦力/射程:120/0　**士気値**:60
移動力:1　**弾幕値**:180/2
リーダー:エリート海兵
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】36 【REF】35
【DEX】12 【INT】15
【PER】23 【WIL】15
【SYM】6 【MV】5
【SUV】J/F/K 回避:175%
火力:〈光〉60　**攻撃種別**:S/B3
命中率(レーザーライフル):
0~10:170% 11~50:160%
51~100:140%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》《不死身の戦士》
装甲種別:物100 光60 貫20 熱40
戦意:HW
ドロップ品:
1~4:生鮮食料品(P107)×100
5~9:電子パーツ(P107)×100
0:美術品(P107、ENC5、$10000)×10
解説:航空機を離艦、着艦させることが可能な機能と、移動基地といえるレベルの規模と整備能力を併せ持つ艦種。たいした火器は持たないが、その搭載機そのものが十分以上の武器である。

陸上輸送艦

戦力／射程:50／0　**士気値**:25
移動力:1　**弾幕値**:60／1
リーダー:陸戦隊員
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】16【REF】15
【DEX】9【INT】11
【PER】9【WIL】10
【SYM】6【MV】4
【SUV】E／D／E　回避:70%
火力:〈物〉110　**攻撃種別**:S／B2
命中率(サイボーグライフル):
0～100:140%
マニューバ、パンドラ:
《バーストショット》
装甲種別:物80　貫40　熱140
戦意:HW
ドロップ品:
1～2:特になし
3～6:生鮮食料品(P107)×150
7～9:塩(P107)×200
0:金(P107)×5
解説:メガ＝シティ復興期に使用された超大型の陸上輸送艇。戦闘力は皆無に近いが、積載量が多い。そのため、しばしばバンデッドの拠点になっている。

陸上戦艦

戦力／射程:120／3　**士気値**:60
移動力:1　**弾幕値**:140／1
リーダー:エリート兵
サイズ:0　**機動性**:C
アビリティ:
【STR】24【REF】27
【DEX】13【INT】13
【PER】20【WIL】11
【SYM】9【MV】5
【SUV】J／F／J　回避:140%
火力:〈光〉60　**攻撃種別**:B3／A4
命中率(レーザーライフル):
0～50:150%　51～100:120%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《バーストショット》
装甲種別:物70　光40　貫20　熱40
戦意:HW
ドロップ品:
1～3:電子パーツ(P107)×200
4～6:40㎜機関砲 Mk-55(P089)
7～8:ASMランチャー"ヴィゾフニル"(P091)×6
9～0:重要なデータ(P166　$20000)×4
解説:大規模な陸戦における指揮所として、また移動する侵攻拠点として建造された超大型の戦闘車両。過剰なまでの装甲と大量の砲門で武装した、いわば動く要塞である。

戦闘要塞

戦力／射程:110／3　**士気値**:55
移動力:0　**弾幕値**:230／2
リーダー:防衛ロボット
サイズ:1　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】70【REF】30
【DEX】14【INT】14
【PER】30【WIL】16
【SYM】1【MV】10
【SUV】P／－／K　回避:150%
火力:〈光〉170　**攻撃種別**:S／B3
命中率(レーザー):
0～50:150%　51～200:140%
マニューバ、パンドラ:
《エイミング》《バーストショット》
装甲種別:
物100　光100　貫100　熱100　電50
戦意:KL
ドロップ品:
1～2:生鮮食料品(P107)×100
3～5:レーション(P107)×100
6～8:MKV"ヴァルムビグ"素体(P132)
9～0:重要なデータ(P166　$40000)×3
解説:防衛上の要所に建造される要塞。いささか時代遅れの観はあるが、鉱山基地など絶対に守り抜かねばならない場所に展開される。

デザートサブマリン

戦力／射程:90／1　**士気値**:45
移動力:1　**弾幕値**:140／1
リーダー:最新鋭フルボーグ
サイズ:0　**機動性**:B
アビリティ:
【STR】60【REF】30
【DEX】14【INT】15
【PER】20【WIL】13
【SYM】12【MV】10
【SUV】K／F／M　回避:180%
火力:〈物〉170　**攻撃種別**:B2／A3
命中率(サイボーグライフル):
0～50:180%　51～100:165%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《バーストショット》
装甲種別:物70　光40　貫20　熱40
戦意:MO
ドロップ品:
1～6:SAMランチャー"ヒュペリオン"(P091)×8
7～9:ASMランチャー"ヴィゾフニル"(P091)×6
0:潜砂艦運用データ(メモリ100、$80000)
解説:超伝導推進によって砂を流体化させ、砂中に高速潜行、航行する潜砂艦。砂漠に潜れる巨大な空母だと思えばよい。無人ホバータンクの基地でもある。

空中空母

戦力／射程:110／1　**士気値**:55
移動力:0　**弾幕値**:180／2
リーダー:護衛戦闘機
サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】－【REF】28
【DEX】15【INT】14
【PER】26【WIL】12
【SYM】1【MV】600
【SUV】N／F／R　回避:120%
火力:〈貫〉200　**攻撃種別**:A4
命中率(ミサイル):
0～50:－　51～200:160%
201～500:190%　501～1000:180%
マニューバ:
《カーテンファイア》《一撃離脱》
装甲種別:物130　光130　貫130　熱130
戦意:HW
ドロップ品:
1～5:姿勢制御スラスター(ENC50、$5000)
7～9:20㎜バルカン VK-20(P089)
0:特殊大型エンジン(ENC300、$150000)
解説:戦闘能力の乏しい旧来の空中母艦に代わって建造が始まった、長距離侵攻用空中空母。80機を超える艦載機容量がもたらす防空戦力の充実ぶりが特徴。

空中機動要塞

戦力／射程:130／3　**士気値**:65
移動力:0　**弾幕値**:255／3
リーダー:AI戦闘機
サイズ:3　**機動性**:A
アビリティ:
【STR】－【REF】36
【DEX】16【INT】18
【PER】30【WIL】15
【SYM】1【MV】800
【SUV】N／－／N　回避:150%
火力:〈光〉150　**攻撃種別**:A7
命中率(レーザー):
1～200:110%　201～1000:80%
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》《カーテンファイア》
装甲種別:物200　光200　熱200
戦意:MO
ドロップ品:
1～5:姿勢制御スラスター(ENC50、$5000)×2
6～8:特殊装甲材(ENC200、$50000)
9～0:反射レーザー砲のデータ(メモリ100、$100000)
解説:空中空母以上の拠点機能を求められて建造された、大型の空中要塞。熱光学迷彩によって姿を消せる他、反射レーザー砲によって全距離に攻撃できる。このマスエネミーは、雨天には戦力が半減する。

スーサイダーマザー

戦力/射程:120/2 **士気値**:80
移動力:0 **弾幕値**:60/1
リーダー:スーサイダーガード
サイズ:2 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】80 【REF】15
【DEX】7 【INT】3
【PER】9 【WIL】26
【SYM】6 【MV】50
【SUV】K/K/− 回避:100%
火力:〈物〉200 **攻撃種別**:格闘
命中率(体当たり):
0~5:150%
マニューバ、パンドラ:
《転倒攻撃》《叩きつけ》
装甲種別:物80 光60 貫40
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:生体爆薬(ENC1、$400)×30
5~7:生体レーザー発振器官(ENC20、30000)
8~0:スーサイダーの卵(ENC8、$12000)×5
解説:スーサイダー(P302)の女王。全長が50mを優に超える巨大生物。体内には大量の卵を保持しており、戦闘時にスーサイダーを産卵、孵化させることがある。このため、マザーの出現は大規模天災に匹敵する。

アイランドタートル

戦力/射程:200/0 **士気値**:150
移動力:0 **弾幕値**:200/2
リーダー:アイランドタートル
サイズ:7 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】1000 【REF】3
【DEX】5 【INT】2
【PER】12 【WIL】32
【SYM】5 【MV】10
【SUV】Z/H/− 回避:0%
火力:〈光〉220 **攻撃種別**:A8
命中率(生体レーザー):
0~50:240% 51~500:220%
501~1000:200%
マニューバ、パンドラ:
《カーテンファイア》《タフガイ》
装甲種別:
物300 光100 貫300 熱300
戦意:KL
ドロップ品:
1~6:生体組織(ENC5、$500)×100
7~9:甲羅の破片(ENC200、$120000)
0:アイランドタートルの肝(ENC50、$100000)
解説:小島ほどの大きさがある巨大な亀のミュータント。それ自身は鈍重で頑強で巨大なだけだが、体表面に無数のミュータントが寄生しており、天然の砲台として機能する。

インセクトスォーム

戦力/射程:100/0 **士気値**:70
移動力:1 **弾幕値**:−
リーダー:インセクトスォーム
サイズ:5 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】80 【REF】20
【DEX】8 【INT】1
【PER】10 【WIL】12
【SYM】3 【MV】50
【SUV】V/−/− 回避:200%
火力:〈物〉130 **攻撃種別**:格闘
命中率(群体襲撃):
0~1000:140%
マニューバ、パンドラ:
《移動攻撃》《一撃離脱》
装甲種別:物320 光300 貫500
戦意:KL
ドロップ品:
1~4:金属素材(ENC1、100)×200
5~7:外骨格の破片(ENC3、$250)×100
8~9:メタルウイング(ENC5、$1200)×20
0:虹色の翅翼(ENC5、$60000)
解説:メタルホッパー(P303)が群れて渡ることで発生するメタルストームなど、群生型ミュータントの群れ1体1体の戦闘能力はともかく、数があまりに膨大のため、通常の戦い方では勝負にならない。

タイラントワーム

戦力/射程:135/2 **士気値**:80
移動力:1 **弾幕値**:60/1
リーダー:タイラントワーム
サイズ:7 **機動性**:B
アビリティ:
【STR】350 【REF】8
【DEX】6 【INT】3
【PER】14 【WIL】22
【SYM】4 【MV】90
【SUV】Y/H/− 回避:0%
火力:〈光〉300 **攻撃種別**:S/B3
命中率(ビーム発振器官):
0~50:230% 51~200:210%
201~500:200% 501~1000:170%
マニューバ、パンドラ:
《0距離突撃》《バーストショット》
装甲種別:
物180 光40 貫90 熱120
戦意:KL
ドロップ品:
1~6:生体組織(ENC5、$500)×80
7~9:タイラントワームの神経組織(ENC80、$60000)
0:タイラントワームの光学器官(ENC250、200000)
解説:成長し続け巨大化を繰り返したサンドワームの変種。その全長は100mを超え、岩盤を掘り砕きながら移動する。口内には強力なビーム発振器官が形成されている。

ワイルドハント

戦力/射程:20/− **士気値**:10
移動力:− **弾幕値**:−
リーダー:管制プログラム
サイズ:− **機動性**:−
アビリティ:
【STR】− 【REF】35
【DEX】− 【INT】15
【PER】13 【WIL】−
【SYM】− 【MV】−
【SUV】−/−/N 回避:150%
火力:〈電〉60 **攻撃種別**:電子
命中率(電子攻撃):
150%
マニューバ、パンドラ:
《サイバーバインド》
装甲種別:電40
戦意:KL
ドロップ品:
1~3:特になし
4~6:ジャンクデータ(メモリ10、$100)
7~9:一般的なデータ(P166、$2000)
0:一般的なデータ(P166 $3000)×2
解説:大規模な軍集団を護衛するためのプロテクションモンスターの集団。雑多なサイバーイメージが集まっていることから、この名がついた。リーダーユニットはプロテクションモンスターとして扱う。

戦闘AIラファエル

戦力/射程:60/− **士気値**:30
移動力:− **弾幕値**:−
リーダー:ラファエル
サイズ:− **機動性**:−
アビリティ:
【STR】− 【REF】42
【DEX】− 【INT】20
【PER】11 【WIL】−
【SYM】16 【MV】−
【SUV】−/−/V 回避:200%
火力:〈電〉120 **攻撃種別**:電子
命中率(電子攻撃):
180%
マニューバ、パンドラ:
《サイバーバインド》《デコイプログラム》
装甲種別:電100
戦意:KL
ドロップ品:
1:ジャンクデータ(メモリ10、$100)×20
2~4:一般的なデータ(P166、$2000)×5
5~8:重要なデータ(P166 $15000)×2
0:重要なデータ(P166 $60000)
解説:人格と市民権を有するA級AIの中でも対ハッキングに優れたモデル。外見は翼を生やした美しい青年。リーダーユニットはプロテクションモンスターとして扱う。

参考作品

このページでは、「MHE」をプレイするまで、役に立つであろう作品を集めてみた。

ARMORED CORE シリーズ

発売：フロムソフトウェア

荒廃した地上を、レイヴンあるいはリンクスと呼ばれる、機動兵器アーマード・コアを駆る傭兵となって戦い抜いていくハイスピードメカアクションの傑作シリーズ。ランドブラスター、それもコンバットシェルでの戦闘をメインとするブロックバスターにとってはこれ以上とない参考となるだろう。

新作『ARMORED CORE for　Answer』では全長数kmに及ぶ巨大兵器、アームズフォートとの直接戦闘が加わり、Gクラスメカニックとの戦闘における資料としても優れている。巨大なブースターを背負って音速でアームズフォートに肉薄、圧倒的な火力の差を機動性でおぎなって戦いに挑むその姿は、次世代機ならではと言えるのではないだろうか。

EDEN

発売元：講談社（1998～）
著者：遠藤浩輝

2008年現在も連載中のコミック作品。多くの人物が登場し、さまざまな方向へストーリーが展開する。

電脳戦、銃撃戦、傭兵軍、テロリズムやギャング抗争など、サイバーパンクおよびバイオレンスなガジェットが豊富。また、義体の普及、電脳生命体といった物語世界の方向付けに仮想ウィルスをうまく使っている。

作中では、重要人物か好感度の高そうなキャラクターほどすぐ殺される傾向にある。

銃夢　Last Order

著者：木城ゆきと
発売：集英社

記憶を失い、ただ体が覚えていた武術を頼りに戦い抜いていくサイボーグ少女ガリィの成長と苦闘を描いた傑作コミック『銃夢』の続編。舞台を軌道上の支配機構LADDERに移し、ガリィは大事な仲間を取り戻すための戦いに身を投じていく。

前作『銃夢』もそうだが、作中に登場するサイボーグ達の個性は飛び抜けており、サイバーの演出にはすばらしい参考となるし、絶対的な権力機構に対し個人で抗っていく姿とその苦悩は、ハンターの生き様に通じるものがあり、さまざまなインスピレーションを与えてくれる。また、格闘に命を賭けるフルボーグならば、宇宙空手道の雄姿は目に焼き付けてもらいたい。何故素手の限界火力が410なのか嫌というほどわかるだろう。

攻殻機動隊シリーズ

製作：Production I.G
発売：バンダイビジュアル

近未来、日本。我々とは違う歴史を歩み、2度の大戦をくぐり抜けた退廃と栄華の同居するサイバーパンク世界を色彩豊かに描き出した傑作アニメ。

押井守、神山健治というふたりの鬼才による最新の映像はまさに必見。サイボーグ、AI、ネットワーク社会といった未来世界のガジェットを緻密に描き出している。特に人とネットワークの関わりは、「MHE」をプレイするにおいて大きく参考になるだろう。特に電脳化された人々が声も発さず行なう会話とハッキングを織り交ぜた激烈な銃撃戦、核攻撃によって半ば水没し、巨大なスラムと化した旧東京などは必見と言えるのではないだろうか。

続・夕陽のガンマン

監督：セルジオ・レオーネ
発売：20世紀FOX・ホーム・エンターテイメント・ジャパン

まだ男たちが銃ひとつを頼みに荒野を行き来していた西部の時代。南北戦争が激化の一歩を辿る中、大量の金貨の隠し場所を巡って、善玉、悪玉、卑劣漢、三人の凄腕ガンマンたちがしのぎを削る。目的のため時に手を結び、時に裏切りを繰り返す彼ら。果たして、最後に笑うのは誰だ？

マカロニ・ウェスタンというジャンルの名を世界に轟かせた傑作西部劇。強く、しぶとく、欲望に忠実で、プライドが高く、ふてぶてしくもバイタリティに溢れた男たちの生き様は、敵味方のハンターを演じる参考としてこの上ない。

電脳コイル

監督：磯光雄
発売：バンダイビジュアル

時は2026年。現代よりもさらにネット社会が拡大した時代。地方都市“大黒市”では、かけると現実世界と重なり合うバーチャルの世界を体験できる“電脳メガネ”が子供たちの間で大流行していた。転校生の小此木優子（ヤサコ）は電脳メガネを通して様々な不思議、そして自分の過去と関わり合っていく……。

レトロな風景と、最新鋭のユビキタスが融合した映像で大絶賛されたアニメーション。現実と重なり合ったサイバーイメージについて想像力を得たいなら、まずは見るとよいだろう。

ハードワイヤード

発売元：早川書房（1989）
著者：ウォルター・ジョン・ウィリアムズ

ハイテク＆バイオレンス感あふれるサイバーパンク・ノベル。

環境悪化で荒野と化した北米の中西部、市民を支配して富を吸い上げるコンツェルン、武装したホバータンク、密輸を行う運び屋、そして脳とメカを直結した“ハードワイヤード”など、登場するガジェットは当時としては斬新だった。

物語の世界観や登場人物の位置づけや気質などがもっともメタルヘッドのそれに近い。

ブレードランナー

発売元：ワーナー・ホーム・ビデオ（2002）
監督：リドリー・スコット
出演：ハリソン・フォード、ルトガー・ハウアー、ショーン・ヤング

1982年公開の映画。DVDなどで鑑賞可能。

ダークフューチャーを描いた作品で、SF映画界でも屈指の傑作とされる。

西洋東洋文化の奇妙な混在、酸性雨が降り注ぐ大都会などが印象的である。1980年代のサイバーパンク・ムーヴメントと共鳴し、ノベル、アニメ、コミック、ゲームなどさまざまなメディアの作品に影響を与えた。

ご注意！

■GM以外は読まないこと

ここから先は、シナリオが書いてあります。もしあなたがプレイヤーをする場合、事前にその内容を読んでしまうとゲームを楽しめない場合があります。あなたがGMをしないのであれば、絶対に読まないでください。

■インターネット上での取り扱い

あなたがこのシナリオをGMとして、あるいはプレイヤーとしてプレイしたあとで、その内容をそのプレイに参加していない人に語る場合にネタばれにならないように注意してください。特にインターネットなどの公開された場での取り扱いにはご注意ください。



SCENARIO SECTION

シナリオの読み方

本書にはすぐに『MHE』を遊べるように、シナリオが掲載されている。ここではシナリオの記述形式と読み方、プリプレイの見方と手順について解説しよう。これらはシナリオを自作する際の参考にもなるはずである。

シナリオの記述と使い方

本書には実際にセッションを行なうGMのため、すぐにプレイできるサンプルのシナリオが掲載されている。

このシナリオをプレイする際は、GMはシナリオをあらかじめよく読んでおくこと。そのシナリオの導入、展開、望まれた結末、必要なキャラクターなどをよく把握し、シナリオの進行と成功のイメージを作って欲しい。そのあとに実際のセッションに挑むこと。

プリプレイの見方

プリプレイでは、セッションを開始するにあたっての準備や指示が記述されている。

シナリオ背景

シナリオのストーリー概要や基本的な展開、終了条件について書かれている。シナリオ背景を読むことで、GMはシナリオに予定されている流れを知ることができる。

セッショントレーラー

キャラクター作成前に、プレイヤーに向けて読み上げる予告である。これから行なうセッションの内容について、プレイヤーたちにイメージをふくらませてもらうために重要である。

キャラクター作成の見方

キャラクター作成についての注意点が書かれている。また、PCに個別の設定が渡される場合もある。

クイックスタート

シナリオで推奨するサンプルキャラクターが指定されている。プレイヤーがはじめて『MHE』を遊ぶ場合や、ルールブックを持っていない場合は、クイックスタートで遊ぶことが望ましい。

PCの年齢や性別などは、サンプルキャラクターのイラストと違っていてもかまわない。

◆PC番号

PCに便宜上割り振られている番号。番号に対応する設定がPCに追加されることがある。

コンストラクション

プレイヤーがルールを把握しており、ルールブックも所有しているならコンストラクションでキャラクターを作成してもよい。その場合、推奨するハンタークラスが指定されている場合がある。

カンパニーハンドアウトの見方

カンパニーハンドアウトには、そのシナリオでPCたちに与えられるミッションの内容が書かれている。

キャラクター作成に移る前にカンパニーハンドアウトを読み上げること。

カンパニーハンドアウトは以下のような形式で記述されている。

◆依頼人／組織

ミッションの依頼者、または組織の名前が書かれている。

◆ミッション概要

ミッションで達成すべき目的がここに書かれている。

◆予想される障害

出現が予想される敵対勢力、発生すると思われる危機的状況など、依頼の時点で想定される障害の内容が書かれている。

◆与えられる支援

NPCによる支援が何らかの形で存在するなら、ここに書かれている。

◆留意事項

その他、ミッションに臨む上で注意すべき事項が書かれている。

◆報酬

どのタイミングでどれだけの報酬が支払われるのかが書かれている。場合によってはミッション中に入手した報酬以外のアイテムの扱いについても書かれている。

カンパニーハンドアウトの注意点

GMは、カンパニーハンドアウトを提示した時点で、PCたちがすでにそこに書かれている依頼を受諾しているものとしてプリプレイを進行すること。このことはあらかじめプレイヤーに伝えておくことが望ましい。

これはPCに拒否権がないというわけではなく、プレイヤーたちが「その依頼を請けるかどうか」という協議を始めてしまうことによるセッション開始の遅延を防ぐためである。ほとんどの場合、GMがその場で用意しているシナリオは一本だろうから、セッションに臨んだ時点で請けるかどうかをいまさら取り沙汰することにさしたる意味はないのだ。

もちろん、だからといってGMは無意味な悪条件や、PCたちにふさわしくない仕事を押し付け、参加者のモチベーションを奪うようなことのないよう、十分に気をつけること。

シーンの記述

『MHE』のシナリオは、シーン形式で記述される。シーンは次のような形式で記述される。

◆シーンタイトル

シーンの通し番号とタイトルが記述される。タイトルはプレイヤーに告げる必要はない。

◆シーンプレイヤー

そのシーンのメインキャラクターとなるべきPCが、PC①のように番号で書かれている。複数存在する場合はGMが任意にひとりを選択すること。そのシーンがマスターシーンの場合は、マスターシーンと書かれている。

◆解説

そのシーンのGM向けの解説である。シーンの目的、流れなどについて書かれている。間違えて読み上げたりしないように注意すること。

描写が2段階に分かれている場合など、解説に番号が振られていることがある。

◆描写

そのシーンの演出と描写が書かれている。基本的にこの項目はGMがプレイヤーに向かって読み上げることを前提に書かれている。ただし、シーンの展開やPCの設定によって、ふさわしい描写が微妙に変化することもあるだろう。GMは適宜修正すること。

◆セリフ:NPC名

セリフの例とそれを喋るNPC名が書かれている。セリフの内容はシーンの展開やPCの性別、年齢などに応じて、人称や言葉遣いなどを適宜修正すること。必ずしもすべてのセリフを使用しなくても構わないが、中には重要な情報を示している場合もある。読み上げるかどうかはシナリオの内容を見て判断すること。

◆結末

シーンの終了条件と、最後に読み上げる描写が書かれている。

プレイレポート

シナリオの最後には、実際にシナリオを遊んだ場合のレポートが収録されている。発生した予想外の事態やPCのリアクションなどについてまとめられているため、プレイ前に一読しておけば、あらかじめ対応を考えておけるだろう。セッションの参考にしてもらいたい。

シナリオ：鋼鉄の荒野

本シナリオは、『MHE』を最初に遊ぶGMおよびプレイヤーのために、作成されている。まず最初にこのシナリオを遊んでみて、『MHE』が提供する荒野を肌で感じてもらいたい。

プリプレイ

シナリオ・データ

プレイヤー：3～5人
PCのランク：E～C
プレイ時間：3～5時間

シナリオ背景

テキサナ市長ヨーコ・ローランドは近郊のタウンで、若き天才科学者ロベルタ・カレーラをリーダーとする、新たな汚染環境浄化、及び緑化のプロジェクト“新緑計画（テンダーグリーン）”を推進していた。

しかし、この緑化プロジェクトによって既得権益にダメージを受ける他シティが、ヴェーダにプロジェクトの妨害を依頼。ヴェーダの偽装したバンデッドによる度重なる襲撃を受けて、プロジェクトの進行は危機に陥いる。

妨害工作に困り果てたヨーコ・ローランドは、ハンターチームを雇い入れてこれに対抗することを決意した。

このシナリオは、プロジェクトに必要な物資を強奪するバンデッドを阻止し、ヴェーダのハンターであるゲオルギー・ガノフとジャクソン・パーマーを倒して、ロベルタを救出したなら、終了となる。

セッショントレーラー

テキサナ北部――鋼鉄の荒野。

豊かな緑の大地であったそこは、今や汚染のためにかつての姿は見る影もない。

その荒れ果てた大地を浄化するプロジェクトが、若い天才科学者の手で行われていた。

しかし、環境再生により既得権益が脅かされることを警戒した者たちはヴェーダにプロジェクトの妨害を依頼。プロジェクトのスポンサーであるテキサナの若き市長、ヨーコ・ローランドはそれに対抗して、ハンターたちの動員を決意する！

メタルヘッドエクストリーム、『鋼鉄の荒野』。

……それは、未来の物語。

キャラクター作成

セッショントレーラーを読み上げた後、コピーしたカンパニーハンドアウトをプレイヤーに提示すること。

今回、PCたちには同じハンター養成所でパンドラを使う訓練(*)を受けていたという設定と、その時にゲオルギー・ガノフという教官から指導を受けたという設定がつく。

クイックスタート

プレイヤーが『MHE』を初めて遊ぶ場合やルールブックを持っていない場合、クイックスタートでキャラクター作成を行なうと良い。

今回のシナリオでは、以下のサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①：重鋼の騎士（P020）
PC②：知恵の主（P024）
PC③：銀の猟犬（P034）
PC④：鉄血の孤狼（P028）
PC⑤：闇夜の貴婦人（P038）

プレイヤー人数が少ない場合
プレイヤー人数が少ない場合は、PC番号の若い順に優先すること。

鋼鉄の荒野
今回のシナリオの舞台となる荒野は、現代でいうところのアーカンソー州に当たる場所である。かつては四季もあり、緑豊かな土地であった。

パンドラを使う訓練
ハンターになってパンドラを入手し、それを使うための訓練を受けたという設定である。前歴に関わらず、ハンターにならないとパンドラは入手できないため、過去の経歴と矛盾することはないだろう。問題がある場合は、念のために再訓練を受けていたということにしても良い。
なお、PCがパンドラを持たない場合などは適宜、内容を変更すること。

コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する場合は、以下の点に気をつけること。また、クイックスタートで指定されたのと同じクラスの者がいることが望ましい。

・全員が乗れるメカニックはあるか?
・電子防御能力を持つネットワイナーはいるか?
・マスコンバット時に充分な戦力はあるか?

オープニングフェイズ

シーン1:思い出の空

シーンプレイヤー:PC④(いない場合はPC①)

◆解説

回想シーン(*)。PCたちが養成所でゲオルギー・ガノフからパンドラの訓練を受けていた時の回想である。全員登場。

▼描写

あれはもう、どれくらい前のことだろうか?

昔、キミたちは同じハンターの養成所でパンドラの訓練を受けていた。

その時の教官、ゲオルギー・ガノフは厳しくも誇り高い歴戦のハンターだった。

▼セリフ:ゲオルギー・ガノフ

(シーンプレイヤーに)「お前らはスジがいい。教えることがなくて楽だが、少し退屈だな」

「だが、実戦はこんな楽なものじゃない。オレも怪我さえなければ……」

(古傷を見せて)「いいか、常に細心の注意を払え? 少しも油断するな。敵にはためらわずトリガーを引け。オレみたいに、後悔することにならないようにな」(*)

◆結末

あの後、キミたちは彼が古傷の治療を受けることを条件に、ヴェーダに身を投じたことを知った。

会話が終了したなら、シーンは回想から現在に戻り、PCたちに依頼のメールが飛んでくる。その内容を確認することにしたら、シーンを終了すること。

シーン2:プロジェクト"新緑計画"

シーンプレイヤー:PC③

◆解説

PCがヨーコ・ローランド(P274)から依頼を受けるシーン。全員登場。

依頼内容は、環境再生と浄化のプロジェクト"新緑計画"を、妨害者から守ることである。

ここではPCの質問に応じて、以下の内容を説明すること。

・市長が直接ハンターと会うのは、情報漏洩を恐れているためと、誠意を示すためである。
・"新緑計画"はテキサナ近郊の過去の戦争で

回想シーン

過去を回想しているのはあくまでもシーンプレイヤーだが、PC全員が同じ養成所で訓練を受けたという設定のため、他のPCも問題なく登場できる。

回想シーンの時期

なお、回想シーンの時期は定めない。PCがベテランなら遠い過去にしても良いし、新人なら最近としても良い。

オレみたいに~

もしPCが尋ねた場合、ガノフは「人質を取られ、親友と殺し合った。しかし結局、親友も人質も失った」という内容のことを沈痛な面持ちで話す。

GMは望むなら、その親友と人質(または人質を取った相手)、およびガノフらとPCとの間に何らかの因縁があることにしてもよいだろう。

カンパニーハンドアウト

依頼人/組織

ヨーコ・ローランド(テキサナ市長)

ミッション概要

環境再生・浄化プロジェクト"新緑計画(テンダーグリーン)"を成功に導くため、その計画遂行を妨害する存在を排除すること。

予測される障害

プロジェクトの進行を妨害するバンデッド。

プロジェクト内部にも、妨害者・スパイがいると推測され、情報漏洩などの疑いがある。

この場合はその背後関係の調査のため、可能な限り犯人を生かして捕らえ、テキサナ市当局に引き渡すこと。なお、証拠不十分な状態で犯人を捕らえた場合は、報酬にペナルティがある。

与えられる支援

テキサナ市長による"新緑計画(テンダーグリーン)"特別査察官の認証。

特別査察官の権限により、プロジェクトに関するデータアクセスや施設内への立ち入りが可能。

留意事項

本依頼の最大の目的は、環境再生プロジェクトの成功にある。

このため、いかにスパイや犯罪者を捕縛・排除しようとも、環境再生プロジェクトが頓挫すれば、依頼内容の達成とはならない。

報酬

カンパニー全体で現金$20000。経費はこれに含まれ、ミッション完了後に全額が支払われる。

また、入手アイテムの売却益は、ハンターの収入とする。ただし、プロジェクトから奪われたアイテムは、テキサナ市に返還すること。

実験場
テキサナと実験場の間の距離は厳密には規定しない。これは移動に掛かる時間がゲーム進行の妨げになることがあるためである。
なお、シナリオでは、この距離を車で荒野を半日ぐらい移動した先、程度のイメージで記述している。

会って下さい
PCがサイバースペースを通じての面会で済ませようとした場合、彼女は仕事中を理由に面会を断ってくる。

汚染された環境を浄化し、段階的に植物相を回復させるものである。
・"新緑計画"はテキサナ北方の荒野にある実験場(*)で進行されている。また、シティ中心部に事務などを担当するオフィスがある。
・何度も実験場に資材を運ぶコンボイがバンデッドの襲撃を受けているが、明らかに彼らは輸送ルートや予定を知っている動きをしている。
・最初はシティの軍隊を動かそうという意見もあったが、予算のためにこの案は却下された。
・テキサナ公安の調査では、大規模な組織の介入は発見できなかった。公安は少数のプロのよるスパイ工作の可能性が高いと報告している。

▼描写
テキサナの市長執務室。
直接、依頼内容を伝えたいという市長の要望により、キミたちはそこに招かれた。
若き市長ヨーコ・ローランドはキミたちを歓待の笑みで迎えると、握手のために手を差し出す。

▼セリフ：ヨーコ・ローランド
(握手して)「来て下さって嬉しいわ、ありがとう」
「みなさんに依頼したい仕事は、環境再生と浄化を行なう新プロジェクト"新緑計画(テンダーグリーン)"を妨害から守ることです」
「現在、"新緑計画"は危機にあります。何度もバンデッドの襲撃を受けて、資材を奪われすぎているためです」
「みなさんには、このバンデッドの排除と……おそらくその背後にいると思われる黒幕を探り当てて欲しいのです」
(黒幕について尋ねた)「お恥ずかしい話ですが、おそらくプロジェクト内部に、情報を漏洩している人物がいると思われるのです」
(依頼を受けた)「かつてこの地に住んでいた人々のことわざに『自然とは子孫からの預かりもの』という言葉があります。私にも子供がいます。自分の次の世代に胸を張って返すことができる大地を、私は広げておきたいのです」

◆結末

PCが依頼を受けたなら、市長は「まず、プロジェクトの要たる技術主任のロベルタ・カレーラ女史に会って下さい(*)。彼女は北の実験場にいます」と告げる。PCが実験場に向かったなら、シーンを終了すること。



シーン3：バンデッド襲撃

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

テキサナ北方の実験場に向かう途中で、輸送コンボイの襲撃を聞いてその現場に急行するシーン。(*)全員登場。

描写1の終了後に、描写2を演出すること。

▼描写1

テキサナ北方の荒野には動くものの影もなく、ただひたすらに汚染された大気と乾いた大地が広がっていた。

"新緑計画"の実験場に向かっていたキミたちは、その途中で救援を求める緊急コール(*)を受信する。プロジェクトの資材を運ぶコンボイが、今まさに襲撃を受けていた！

▼無線機からのノイズ混じりの通信

(男の声)「た、助けてくれ！　バンデッドが！」

「電磁嵐(*)に混じって、奴らが！　うわぁ！」(通信が切れる)

▼描写2

襲撃の現場は実験場とシティを結ぶ線上にあった。現場に着いたキミたちは惨状を目にする。

電磁嵐は収まったようだが、コンボイは見事に壊滅していた。まだ、トレーラーに大きな穴(*)が開き、煙が立ち昇っている。

おそらくは実験場から来たのだろう女性が、殺されたスタッフの遺体を運び出す作業を行なっていた。

彼女はキミたちに気づくと、手を挙げて呼びかけてくる。

▼セリフ：ロベルタ・カレーラ(*)

「あなたたち、手伝ってくれる？　みんなを、運び出してあげたいの」

「生存者がいたら、教えてくれる？」

(名乗った場合)「そう、あなたたちが市長の雇ったハンターなのね。とりあえず手伝って、助手がショックでダウンして手が足りないのよ」

◆結末

片づけが一段落すると、彼女は「ありがとう。でも私、ハンターのことはあまり好きじゃないの。もちろん仕事と私情は別だから、協力はするわ」とPCたちに告げる。PCたちがリアクションを返したら、シーンを終了すること。

ミドルフェイズ

シーン4：プロのプライド

シーンプレイヤー：PC⑤(いない場合はPC②)

◆解説

ロベルタと共に、今後の仕事の進め方を検討するシーン(*)。全員登場。

▼描写

"新緑計画"の実験場は、汚染された皆の戦場にほど近い谷間にあった。

実験場の施設内は雑然としていて、資材や生活用品が平気で床に転がしてある。働く人々も、あまり身なりの余裕はないような感じだ。

しかし彼らの目には精気がみなぎり、誰も彼もがこの新規プロジェクトを成功させようと張り切っている。

話によると、"新緑計画"の研究スタッフは技術主任であるロベルタ・カレーラを初め、そのほとんどがこちらに常駐しているらしい。

▼セリフ：ロベルタ・カレーラ

「市長に確認したわ。はっきりとは言わなかったけれど、つまり問題はバンデッドだけじゃないのね？」(*)

「現場スタッフについては、スパイの心配はないわ……。そもそも、私たちは漏洩するような情報を持ってないのよ」

「コンボイの輸送ルートや予定は、テキサナ市にいる事務スタッフに任せてるの。私たちにも秘密なんだから、スパイがいるならそっちよ」

「それより私としては、バンデッドの方が気になるわ。あんなこと、そこらのバンデッドが持ってる武器でできるとは思えないのよ」

「近くのタウンででも、聞き込みしてみたらどうかしら？」

◆結末

会話が終了したなら、シーンを終了すること。

シーン5：卵のような男

シーンプレイヤー：調査に来たPC

◆解説

テキサナ市の"新緑計画"事務オフィスに調査に訪れるシーン。

このシーンに登場したPCは、次の「シーン6」には登場できない。GMはこのことをプレイヤーたちにあらかじめ告げておくこと。

▼描写

テキサナ市のビジネス街。その一角に"新緑

現場に急行するシーン
ただし、到着時にはすでにバンデッドは襲撃を終えて引き上げているため、このことはあらかじめ告げておくこと。

緊急コール
PCたちが実験場にコンボイが襲われていることを通報した場合、実験場からもすでに救援が出たが位置的に間に合わないだろうと言うことを告げられる。

電磁嵐
汚染が原因で発生する2170年代の異常気象のひとつ。この電磁嵐の影響から、ネットライナーが回線を通じてサイバースペースから現場に急行しようとしても、回線が途中で寸断されてしまう。

大きな穴
ランドブラスターやバウンサーなら、見ただけで30mm砲の弾痕だと分かる。

ロベルタ・カレーラ
身元を尋ねると、彼女は"新緑計画"の技術主任であることを名乗り、救難信号を受けて来たものの、現場に着いた時にはすでにバンデッドは去った後だったことを話す。

検討するシーン
このシーンが終わったら、GMは事務オフィスを調べるか、タウンで聞き込みするかを尋ねること。どちらに行くかで、次のシーンは変わってくる。もちろん、PCたちが手分けして調べにかかっても良い。その場合はシーン番号順に解決すること。

はっきりとは言わなかった
ヨーコ・ローランドはロベルタのことは信用しているが、ハッキングや盗聴の可能性を考えて、スパイのことを口にはしなかった。

"新緑計画"の事務オフィス
サイバースペースからアクセスして訪問した場合でも、同じようなサイバーイメージがPCたちを出迎える。もちろん、出会う人物の様子も態度も変わらない。

$500
値切る場合、〈交渉〉でSR1／2の判定を行なうこと。半額まで値切ることができる。GMは、この値段は吹っ掛け過ぎであるとプレイヤーに教えてあげるべきだろう。

サイバースペースでの調査
非サイバーか、スタンドアローン状態でない限り、PCはネットライナーでなくてもサイバースペースのシーンに登場できる。『MHE』では、現実世界と電脳世界の境目は存在しない。

SR1/2のロール
もしこのシナリオを遊ぶのが初めてであれば、ここでGMはラックポイントの使い方について説明してあげると良いだろう。

以下の情報を得る
ロールはひとりのキャラクターにつき、1回まで行なうことができる。シーンに登場しているならば、誰がロールを行なっても良い。

計画"の事務オフィスがあった。(*)

荒野に立つ実験場の施設と違って、清潔で秩序だったオフィスでは、研究スタッフに数倍する、百人近い人員が忙しそうに働いている。

やって来たキミたちの応対に出たのは、卵のような顔の太った小男だった。

▼セリフ：ジャクソン・パーマー

「おやおや、あなた方が市長が雇われたハンターの方々で。わたくし、ジャクソン・パーマーと申します」

「ご存じありません？　パーマー家は南北戦争の頃にさかのぼる南部の名家なのですがねぇ」

「"新緑計画"の資料をご請求とのことでしたね？

こちらが資料のあるクラスターのアドレスと、アクセスのための認証コードです」(データをPCたちに転送する)

「しかし、バンデッドには困ったものです。これ以上、被害がかさんだ場合にはプロジェクトの中止も念頭に置かなくてはいけない」

「いやいや、市長肝いりのプロジェクトといっても最近は、赤字続きですからね。このままだと首が回らなくなるのもすぐですよ」

◆結末

会話が終了すると、ジャクソンは「お気の毒ですが、今の内にキャンセル料を支払って退散なさった方が身のためですよ？　あの神出鬼没のバンデッドを捕まえるのは無理でしょう」という。PCたちが返事をしたら、シーンを終了すること。



ゲオルギー・ガノフ
年齢：42　**性別**：男
元ユニオンのハンター養成所の教官を務めたBランクバウンサー。
中枢神経の損傷のために一線を退いていたが、怪我の治療を条件にヴェーダに参加し、再び戦場に帰ってきた。

シーン6：山賊の行方

シーンプレイヤー：調査に来たPC

◆解説

近隣のタウンで、バンデッドの目撃証言を聞いて回るシーン。

このシーンには、前の「シーン5」に登場したPCは登場できない。

▼描写

徐々に汚染された地球の環境は回復してきていた。それを象徴するかのように、管理されたシティの外で生きる人間たちも増え始めている。

タウンは、そうしたシティ外で生きる人々の街だ。

キミたちはバンデッドの行方を追うため、手がかりを求めて犯行現場にほど近いタウンである"ユイグタウン"で聞き込みをしていた。

▼タウンの情報屋

「ああ、コンボイを襲ってるバンデッドか。聞いたことはあるぜ。$500でいいよ？」(*)

(金を払った)「毎度あり。何でも、やたらいい装備をした連中らしい。ウワサだが、ヴェーダの偽装じゃないかって話しもある」

「西の山間にアジトがあるらしいが、細かい場所までは分からんね」

◆結末

会話が終了したなら、シーンを終了すること。

シーン7：電脳世界にて

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

「シーン5」と「シーン6」で得た情報を元に、サイバースペースでの調査を行なうシーン。(*)

描写の終了後、〈アクセス〉によるSR1/2のロール(*)を行なうこと。成功した場合は、以下の情報を得る。(*)

- "新緑計画"はすでに画期的な環境再生・緑化プロジェクトとして注目を集めている。
- 特に技術主任、ロベルタには多くのシティから引き抜きがかかっているが、彼女は父の墓があるテキサナから離れるつもりがないらしい。
- その緑化技術は、他シティの既得権益を阻害する可能性が高く、中にはプロジェクトの妨害とノウハウの回収をヴェーダに依頼した者がいるようだ。(*)
- ヴェーダはスパイをプロジェクト内に送り込んでいる。

▼描写

無数のサイバーイメージが乱舞し、百花繚乱のごとく情報が飛び交うサイバースペース。

キミはそこで、今まで得た情報を元に、無数のジャンク情報から真に必要な情報を手にすべく、電子の糸をたぐり始めた。

果たしてその先には何があるだろうか？

◆結末

判定の成功・失敗に関わらず、情報収集が終了したらシーンを終了すること。

シーン8：鋼鉄の墓標

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

調査の中間報告のため、ロベルタに会いに来たシーン。全員登場。

描写1の終了後に、描写2を演出すること。

▼描写1

かつて戦争があった。

その惨禍は今もアメリカの大地に残り、その水を、大気を汚染し続けている。

実験場のある谷の奥地は、そうした汚染の爪痕が一層色濃い場所だった。生身の人間は、防毒マスクなしには1分とて生きていられないだろう。

調査の中間報告に来たキミたちは、ロベルタがそこにいると告げられて、彼女に会いに行く。

ロベルタがいたのは、鋼鉄で出来た十字架の前だった。

▼セリフ：ロベルタ・カレーラ

「あら、来たの？　ごめんなさい、わざわざ」

「ひどいものでしょ。汚染がなくなるのは早くてても200年後。影響は千年近く、残り続けると言われているわ」

「この土地には、何千年も前に私のご先祖様が住んでいたそうよ。彼らは——そうね、ヨーコ市長の言葉でいうところの『自然は子孫からの預かりもの』って人たちだったわ」

「私の父さんもよく言ってたんだ。私から、私の子供たちから、預かっているものなんだからきれいにして返さないと、って」

「これ……父さんのお墓なの。父さんも、私と同じ研究をしてた」

「この墓を作ったのはね、あなたたちと同じハンターよ。父さんの護衛で雇われて……でも、父さんを守ってはくれなかった」

「父さんはね、自分じゃなくて、研究結果の方を守れって言ったんだって。父さんなら、言いそうなことだと思う」

「だから、その人たちが悪い訳じゃないわ。逆恨みだって分かってる。でも、私は父さんを守って欲しかった」

▼描写2

やがてロベルタは、手にしたサンプルなどを採取する箱の中から、小さな鉢植えのサボテンをひとつ取り出した。

そしてそれを、鋼鉄の十字架の前にそっと置く。

小さなサボテンは、汚染された空気の中でも変わることなく、黄色い花をつけていた。

▼セリフ：ロベルタ・カレーラ

「これが父さんの研究成果。正確にはその改良型よ。……父さんは、これを守るために死んだの」

（PCたちを見て）「ハンターなんか嫌いよ。……でも、あなたたちは……、例外かもね」

◆結末

会話が終了したなら、PCたちの背後で銃声が響く。シーンを終了すること。

シーン9：谷間に吹く風

シーンプレイヤー：PC④（いない場合はPC①）

◆解説

ロベルタとPCをヴェーダの偽装バンデッド部隊が襲撃するシーン。全員登場。

PCたちとロベルタは特に宣言がない限り、3mの距離にいる。また、もしもメカニックを持ってきているなら、それはその持ち主から0mの場所にあるとしても良い（また、最初から乗っているとしても良い）。

そして、シーンプレイヤーから20mのところにヴェーダ・ソルジャー（P300）が6体。同じくシーンプレイヤーから40mの所にヴェーダ・バウンサー（P301）が1体とヴェーダ・アクトポッド（P325）が2体いる（*）。

戦闘に突入すると、原則的にヴェーダ・ソルジャーはメカニックに乗っていないキャラクターを優先的に攻撃する。この際、まずダメージの大きな武器を持っているキャラクターから攻撃しようとする。

ヴェーダ・バウンサーはメカニックを優先して攻撃する。パンドラは最初の攻撃から使用し、特に後に残して置く様なことはしない。

ヴェーダ・アクトポッドは、仲間に行なわれた電子攻撃を防御することを優先し、自分から攻撃を仕掛ける場合は、ヴェーダ・ソルジャーと同様にメカニックに乗っていないダメージの大きな武器を持っているキャラクターを攻撃しようとする。

ヴェーダに依頼

このような情報が得られるのは、ヴェーダに依頼をしたシティ側の内部にも、こんな方法で既得権益を守ることに反対する派閥があるためである。

シーン9

もしPC人数が4人を下回る場合、ヴェーダ・アクトポッドを1体に変更すること。

キャンセル料を支払って～
シーン5でのジャクソン・パーマーのセリフである。もし、このことにプレイヤーが気づかなかった場合、GMはそれを告げてあげると良いだろう。

ヴェーダ部隊の装備
PCたちには自分たちの正体がばれていると思っているため、彼らはこのシーンでは自分の装備を隠さずに行動している。

倒されたヴェーダ
もし、バンデッドに偽装していたヴェーダを生きたまま捕らえた場合、彼らはどこかのシティが"新緑計画"妨害のため、ヴェーダに依頼を出したことを話し、リーダーはジャクソン・パーマーであることを語る。彼らは補充人員であったため、まだテキサナ近郊のヴェーダ拠点については知らされていない。彼らの処遇に困った場合は、シティの警察に引き渡せば、コンボイ襲撃犯として逮捕するだろう。解放するなら、彼らは恩義を感じてこのシナリオ中にPCを襲撃することはない。

ドロップ品などを回収
ドロップ品を初め、手に入れたアイテムはその価格の30%で売却できる。

ロベルタの動向
PCたちはこのシーン9の終了後、ロベルタに危険が及ぶことを案じて、彼女に自分たちと同行するか、身を隠すように勧めるかも知れない。その場合、彼女はPCたちの心遣いに礼を述べた上で、研究を優先したいと言って、その申し出を断る。

査察官としての権限
もしこの権限があることにプレイヤーたちが気づかない場合、GMはそのことを告げてあげると良い。

SR1のロール
シーンに登場しているならば、誰がロールを行なっても良い。

▼描写

谷間に響いた銃声。

そしてそれに続くようにして、幾人もの男たちがキミたちを取り囲むように現れる。

姿こそ荒くれ者のようだが、明らかに様子は違っていた。彼らがウワサの、ヴェーダが偽装しているというバンデッドたちに間違いないだろう。

▼セリフ：ヴェーダ・バウンサー

「どうせ、俺たちの正体はばれてるだろうな……」

「ハンターども。お前たちはかぎ回りすぎた。あの人も忠告したろ？　キャンセル料を支払って退散した方が身のためだって」(*)

（パーマーについて尋ねた）「さて、な？　好きに思うといいさ。どっちにしろ、お前たちは死ぬんだ、ここで！」

（倒された）「バカな……、俺たちがこんなに簡単に……」(*)

◆結末

敵をすべて倒して、ドロップ品などを回収したら、シーンを終了すること。(*)

シーン10：不在の証明

シーンプレイヤー：PC⑤（いない場合はPC②）

◆解説

ジャクソン・パーマーを調べるべく、"新緑計画"事務オフィスを訪問するシーン。全員登場。

PCが査察官としての権限 (*) を行使するなら、描写1の終了後に描写2を演出すること。

◆描写1

再び訪れた"新緑計画"事務オフィス。

しかし今度キミたちを出迎えたのは、ジャクソン・パーマーではなく、その秘書である眼鏡をかけた女性だった。

彼女は徹夜明けとおぼしい疲れた表情でキミたちを応対する。

▼セリフ：ジャクソン・パーマーの秘書

「パーマーなら、突然休暇を取ってしまいまして……。ちょうど、あなた方が前に来られた直後です」

「おかげで仕事が山のように増えて、オフィス中、てんてこ舞いです。行方なら、こちらが聞きたいところですよ」

◆描写2

査察官としての権限を行使し、パーマーのターミナルにアクセスすると、そのデータ領域からすべての情報が抹消されていることが分かる。

明らかに証拠消しのためにデータを消去した跡だった。

しかしこれではまだ、彼がスパイであるという決定的証拠にはならない。

何とかデータを復旧させてみたが、出て来たのはテキサナの西北、実験場の西にある山の地図だけだった。

▼セリフ：秘書

「山の地図……ですか？　さあ、あの人に山歩きの趣味なんかないと思いますけど」

◆結末

秘書との会話が終わったら、シーンを終了すること。

シーン11：荒野の狩人

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

今まで得た情報を元に、荒野での調査を行なうシーン。

描写1の終了後、〈土地カン〉によるSR1のロール (*) を行なう。何度でもロールを行うことができるが、GMはロールを行なった回数をカウントしておくこと。(*)

ロールに成功した場合、描写2を演出する。

▼描写1

コンボイの輸送ルートとその襲撃パターン。

そして西の山の地図。

そのふたつを組み合わせれば、地図と実際の地形を照らし合わせることで、バンデッドに偽装したヴェーダの移動経路を推測することはできる。

移動経路が推測できれば、その拠点の位置もまた、割り出すことは不可能ではない。

さあ、隠れんぼはここまでだ。

▼描写2

天性のカンと経験は、見事に真実を暴き出した。

彼方に見える廃工場が、おそらく彼らのアジトなのだろう。

あそこに行けば、ジャクソン・パーマーの行方も分かるかも知れない。

◆結末

判定の成功・失敗に関わらず、情報収集が終了したらシーンを終了すること。

シーン12：山間の工場

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

バンデッドに偽装したヴェーダの拠点である廃工場で罠にかけられ、自爆する工場(*)の中から脱出するシーン。全員登場。

描写の終了後に、TRSを行なう。

下図のTRSシートをコピーしてPCたちに提示し、その内容に従ってTRSを進めること。今回のTRSはチームTRSとなる。くわしくはP214を参照のこと。リミットは8、カウント方式はカウントダウンとなる。

もしもタイムアップになった場合、PCたちは死亡し、シナリオは強制的に終了となる。

TRSでは以下のように演出をはさむと良い。

・レンジ1

赤い非常用ランプが明滅し、警報のサイレンが鳴り響く中、無情にも電子音声が自爆までの残り時間を数え上げる。一刻も早く、入り組んだ工場内で脱出経路を探せねばならない。

・レンジ2

ようやく見つけた脱出経路だが、残酷なことにPCの目の前で分厚い隔壁が閉まってしまう。この隔壁を開くには、ネットワークからハッキングするしかない。

・レンジ3

たどり着いた正面扉はガレキの山に埋もれ、固く閉ざされていた。ガレキをどけている時間はない。扉を爆破するしか手段はなさそうだ。

▼描写1

山間にある廃工場は、一見して無人のようだった。物音ひとつなく、場所によっては電源すら通っていない。

しかし、その最深部は手入れの行き届いた状態になっていた。多くの人間がここで寝起きしていたことは間違いない。

突如として警報が響き渡った。

隔壁の降りる音が鈍くうなり、照明が非常用の赤いものに変わる。それと同時に壁面のディスプレイにふたりの男の姿が映し出された。

ひとりはジャクソン・パーマー。そしてもうひとりは、誰あろうキミたちの教官だったハンター、ゲオルギー・ガノフであった。

▼セリフ：ゲオルギー・ガノフ

「久しぶりだな。お前たちと戦うことになるとは思わなかった」

「……とはいえ、この状況ではそれも叶わんか？」

（否定した）「（にやりと笑って）それなら早く出てこい。お前たちと戦えるのを待っているぞ」

回数をカウント

この時にPC全員で何回のロールを行なったかで、後のTRSの難易度が変化する。つまり手間取って時間をかけると良くない結果が待っていると言うことだ。このことをGMはあらかじめ告げておくようにすると良い。

自爆する工場

このシーンは、罠にかけられた状況からTRSを使ってPCが華麗に脱出するシーンである。

リミットは8

もし「シーン11」のロールの回数が3回を超えていた場合、その3回を超えた数だけ、リミットを減らすこと。4回振ったなら7、5回なら6、6回なら5である。

メタルヘッドエクストリーム METAL HEAD EXTREME

Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット　自爆する工場から脱出する

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5	―	―	―
4	―	―	―
3	〈土地カン〉	SR1	入り組んだ自爆寸前の廃工場の中で、一刻も早く脱出経路を見つける。
2	〈※イメージファイト〉	SR1/2	脱出経路は見つかったが、その道は隔壁に閉ざされていた！降りている隔壁を開けるため、管理システムを掌握する。
1	〈トラップ〉	SR1/2	隔壁を越え出口の前にたどり着くが、正面扉は固く閉ざされ、これを爆破するしか道はない。工場の正面扉を爆破する！

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01～25	26～50	51～75	76～100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

マスコンバット
　クライマックスでの戦闘はマスコンバットによる集団戦となる。ただしGMは、ルールにあまり慣れていなかったり、時間がなかったりする場合など、マスコンバットで遊ぶのが不適当と感じた場合は、通常の戦闘としてクライマックスを解決しても良い。
　その場合、エネミーのデータはマスコンバット時に登場するエネミーのリーダーのデータを使用すること。また、陸上戦艦は原則的に登場させない方が良いだろう。

▼セリフ：ジャクソン・パーマー
「もうすぐ、この工場は自爆します。ハンターチームひとつを潰すにはもったいないですが……。どうせ、目的は達しましたしね」(縛られたロベルタの姿がディスプレイに映る)
「こうしてロベルタさんを確保した以上、私のお仕事はおしまいです。みなさん、さようなら」

◆結末
　TRSをクリアーしたなら、PCたちは大爆発を起こす工場から命からがら脱出することができる。シーン終了。

シーン13：傷だらけの戦鬼

マスターシーン

◆解説
　ゲオルギー・ガノフとジャクソン・パーマーが脱出したPCたちを見て、戦闘準備を決意するシーン。PCは登場不可。

◆描写
　爆発する工場から脱出したハンターたちを目にして、傷だらけの巨漢は無言で笑い、卵のような顔の小男は悲鳴を上げた。
　そのまま、こけつまろびつ逃げ出そうとする小男を、巨漢は腕を伸ばして捕らえる。

▼セリフ：ゲオルギーとジャクソンの会話
「何処へ行くんだ？」
「ひ、ひぃっ、逃げるんだ！　このままじゃ、ユニオンのハンターに追いつかれる」
「お前はそれでもヴェーダのハンターか？　こっちには戦車もあれば、アクトポッドもある。陸上戦艦もそろそろ来るはずだ。……それに挑まれた戦いから逃げるなど、惰弱な男よ」
「私は貴様のようなバトルジャンキーじゃない！」
（締め上げる）「逃げるなら、逃げろ。戦場から逃げるような腰抜けは後ろから撃つだけだ。お前もハンターなら、自分の仕事のケリくらい自分でつけろ」
「……ひ、ひぃっ」
「とはいえ、ここは趣がないな……。そうだ、決戦の場所はあそこにしよう。行くぞ」

◆結末
　会話が終わると、シーンを終了する。クライマックスフェイズに移行すること。



●ヴェーダ・アクトボッド
サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】20 【REF】48
【DEX】6 【INT】15
【PER】10 【WIL】11
【SYM】6 【MV】20
【SUV】F／F／K **回避**:90%
コテツブレード
火力:〈電〉90 **攻撃種別**:電子
アクシデント:96 **限界**:300
命中率:
場面:92%
アイスオーブ
火力:〈電〉120(固定) **攻撃種別**:電子
アクシデント:86 **限界**:120
命中率:
場面:70%
※命中した対象は次に電子損傷を受けるときに1ランクシフト
装甲種別:物80 熱80
戦意:HW
スキル:
〈※イメージファイト〉60／82、
〈ソフトウェア〉60／90、
〈精神防壁〉20／42
マニューバ:
《電界の守護者》、《マテルフォーム》
サイバーウェア:
補助電脳
所持品:ケムリダマ(電子防御90%)
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:一般的なデータ(P166、$4000)
7～9:一般的なデータ(P166、$10000)
0:ウォーロックV240(P158)

ホバータンク部隊
戦力／射程:90／1 **士気**:60
移動力:1 **弾幕値**:–
リーダー:指揮ホバータンク
サイズ:3 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】– 【REF】12
【DEX】13 【INT】12
【PER】14 【WIL】9
【SYM】6 【MV】90
【SUV】N／E／E **回避**:94%
60mmビームキャノン SD-60／22
火力:〈光〉80 **攻撃種別**:S
アクシデント:89 **限界**:205
命中率:1～50:86% 51～200:86% 201～500:26%
ADAM－0"ストライダー"
火力:〈貫〉200 **攻撃種別**:A4
アクシデント:96 **限界**:255
命中率:1～50:– 51～200:140% 201～500:150% 501～1000:150%
※この武器はサイズ1以下の対象を攻撃できない
装甲種別:物50 熱50
DC値:20
戦意:HW
スキル:
〈※搭載火器〉60／86、
〈ドライビング〉70／94、
〈精神防壁〉30／48
マニューバ:
《カーテンファイア》、《バーンナウト》
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:水素ペレット(P107)×30
7～9:ADAM－0"ストライダー"(P091)
0:60mmビームキャノン SD－60／22(P092)

ヴェーダ・ファランクス
戦力／射程:50／1 **士気**:35
移動力:0 **弾幕値**:–
リーダー:ファランクス・リーダー
サイズ: **機動性**:
【STR】16 【REF】18
【DEX】12 【INT】14
【PER】11 【WIL】11
【SYM】7 【MV】5
【SUV】H／F／J **回避**:80%
タイプC"プロレイザー"
火力:〈光〉60 **攻撃種別**:S／B2／A4
アクシデント:96 **限界**:205
命中率:
0～5:124% 6～20:104%
21～50:94% 51～100:94%
ATMランチャーエピメテウス
火力:〈貫〉200 **攻撃種別**:S
アクシデント:96 **限界**:255
命中率:
0～50:– 51～200:202%
201～500:192 501～1000:182
※この武器はサイズ1以下の対象を攻撃できない
装甲種別:物80 光30 貫40 熱50
戦意:HW
スキル:
〈※高速機動〉50、〈小火器〉50／74
〈※搭載火器〉50／72、
〈精神防壁〉30／52
マニューバ:
《バーストショット》、《カーテンファイア》
サイバーウェア:
補助電脳、強化人工筋肉(B)、
強化人工骨格(C)、強化人工神経(C)
所持品:
レーザーサイト(プロレイザーに装備済み)
ドロップ品:
1～5:一般的なデータ(P166 $2000)
6～8:タイプC"プロレイザー"(P084)
9～0:FD9500L"オクスタンL"(P099)

アクトボッド部隊
戦力／射程:60／0 **士気**:70
移動力:2 **弾幕値**:–
リーダー:ヴェーダ・ネットライナー
サイズ:1 **機動性**:A
アビリティ:
【STR】20 【REF】48
【DEX】8 【INT】23
【PER】12 【WIL】15
【SYM】6 【MV】30
【SUV】G／G／M **回避**:146%
コテツブレード
火力:〈電〉90 **攻撃種別**:電子
アクシデント:96 **限界**:300
距離修正:
場面:140%
アイスオーブ
火力:〈電〉120(固定) **攻撃種別**:電子
弾数:6 **アクシデント**:86 **限界**:120
命中率:
場面:126%
※命中した対象は次に電子損傷を受けるときに1ランクシフト
装甲種別:物100 熱100
戦意:HW
スキル:
〈※イメージファイト〉100／130、
〈ソフトウェア〉100／146、
〈精神防壁〉40／70
マニューバ:
《電界の守護者》、《ドミネイター》、
《マテルフォーム》、《ネットワークサポート》
サイバーウェア:
高性能補助電脳
所持品:ファミリア(電子防御156%)
パンドラ:
□《エーギル》 B□《バルドル》
□《ヨルムンガンド》
ドロップ品:
1～3:特になし
4～6:一般的なデータ(P166、$4000)
7～9:ファミリア(P165)
0:ウォーロックV240(P158)

ゲオルギー・ガノフ
戦力／射程:90／1 **士気**:105
移動力:1 **弾幕値**:–
リーダー:ゲオルギー・ガノフ
サイズ:0 **機動性**:C／B
【STR】53 【REF】35
【DEX】16 【INT】20
【PER】20 【WIL】16
【SYM】9 【MV】6／30
【SUV】M／G／M **回避**:140%
30mmガドリングガン GAU-38
火力:〈物〉160 **攻撃種別**:A9
弾数:16 **アクシデント**:92 **限界**:165
命中率:
0～50:212% 51～200:192%
201～500:172% 501～1000:142%
"ドレイク"ATM
火力:〈貫〉220 **攻撃種別**:S
弾数:1 **アクシデント**:96 **限界**:255
命中率:
0～50:– 51～200:202%
201～500:192 501～1000:182
~~※この武器はサイズ1以下の対象を攻撃できない~~
装甲種別:物40 光20 貫20 熱40
戦意:KL
スキル:
〈※高速機動〉90、〈※重火器〉140／172、
〈素手戦闘〉80／150、〈精神防壁〉60／92
マニューバ:
《カーテンファイア》、《移動攻撃》、
《ジャイアントウェポン》、《戦車狩り》、
《タフガイ》、《フルアームド》
サイバーウェア:ネッガーII、高性能補助電脳、
ドラッグスタビライザー、強化人工筋肉(A)、
強化人工骨格(B)、強化人工神経(C)
所持品:
モルヒネ×5、ドレイク予備弾×5
パンドラ:
□《ウル》 □《ウル》
□《ヘイムダル》 □《ティール》
□《トール》
ドロップ品:
1～6:"ドレイク"ATM(P088)
7～9:30mmガドリングガン GAU-38(P096)
0:ゲオルグのBランクライセンス(ENC0、$30000)

ゲオルギー・ガノフはマスコンバットの戦力算出の際に"ドレイク"ATMを使用する。GAU-38はアサルトプロセスの戦闘にのみ使用する。

機動性と【MV】は左側が通常の、右側がセットアッププロセスにターボダッシュ(ネッガーIIにプリインストール)を起動した場合のデータ。

ジャクソン・パーマー
戦力／射程:50／0 **士気**:80
移動力:0 **弾幕値**:–
リーダー:ジャクソン・パーマー
サイズ:0 **機動性**:C
アビリティ:
【STR】10 【REF】15
【DEX】11 【INT】24
【PER】12 【WIL】16
【SYM】14 【MV】5
【SUV】E／G／N **回避**:81%
マインドブラスト **火力**:〈心〉78
X攻撃種別:心理
命中率:**場面**:93%
ソニック60"ウェーブバスター"
火力:〈物〉65／35(範) **攻撃種別**:S
弾数:1 **アクシデント**:99 **限界**:65
命中率:0～5:102%
装甲種別:物30(頭部のみ10)、熱10
戦意:HW
スキル:
〈小火器〉20／42、〈※EX〉130／162、
〈精神防壁〉100／136、〈戦略／戦術〉40／76
マニューバ:
《プレコグニション》、《マインドブラスト》、
《マリオネット》、
《エレクトロキシネス:エレキストーム》
サイバーウェア:
ドラッグスタビライザー(マイナーでモルヒネ使用)
所持品:
モルヒネ×5、
SCT02"天主"(〈電〉ダメージ80軽減、使い捨て)
パンドラ:
□《イーヴァルディ》 □《フォルセティ》
□《モイライ》
ドロップ品:
1:特になし
2～5:ソニック60"ウェーブバスター"(P082)
6～8:一般的なデータ(P166 $8000)
9～0:重要なデータ(P166 $15000)

クライマックスフェイズ

ヴェーダ・ファランクス
集団戦と対車輌戦闘に長けたヴェーダの歩兵部隊。密集隊形をとっての砲撃を得意とする。

マスコンバット戦力値
推奨サンプルキャラクターを使用している場合、PCの戦力値は5人で330(重鋼の騎士が簡易ホバーを使用したら360)となる。もし4人なら290(同320)、3人なら200(同230)である。
同じく士気値は5人で305(330)となり、4人で260(285)、3人で190(215)となる。

PCが少ない場合
PCが少ない場合、マスコンバットの敵から次を減らすようにすると良い。4人の場合はホバータンク部隊を(この場合、全体戦力は250、全体士気は230)。3人の場合はこれに加えて、アクトポッド部隊を減らすこと(この場合、全体戦力は190、全体士気は160)。

マスコンバット時の行動
マスコンバットの戦力値や士気値は、その戦場にいるだけで供出される。このため、キャラクターが別に固まって行動しなくても、その戦力値や士気値は合計されるのだ。

マスコンバット戦闘に勝利
ゲオルギー・ガノフやジャクソン・パーマーがマスコンバットの終了後にどうなったかは、GMが決定すること。マスコンバット中に突撃で倒したのでない限り、彼らの生死はGMに一任される。

シーン14：ハンターの誇り

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

ゲオルギー・ガノフ、およびジャクソン・パーマー率いるヴェーダの部隊との決戦である。マスコンバット戦闘となる。

PC側の勝利条件は、ロベルタを奪還することだが、これは戦闘に勝利することで自動的に成されるものとする。

それぞれの陣営の初期配置、および敵部隊の編成は下図を参照すること。

なお、敵は増援を呼んでいるため、5会戦ターンの開始時にDの位置にヴェーダの本隊である陸上戦艦(P310)が1部隊配置される。

敵部隊の動きは、次の通り。ホバータンク部隊、ヴェーダ・ファランクスは原則として、PC目がけて移動を行ない、可能な限り攻撃する。ガノフも移動と攻撃を行なうが、可能ならば積極的に突撃を敢行する。

パーマーは移動せず、PCが近くに来るまでは攻撃することもない。アクトポッド部隊は移動せずに、ネットライナーの突撃に対するリアクションを優先し、可能なら自身も突撃を行なう。

▼描写

ロベルタを捕らえたヴェーダたちが向かったのはあの十字架のある谷間だった。

すでに呼び寄せた配下の部隊と合流し、彼らはキミたちを待ち構えている。そしてあの墓標のそばにロベルタとパーマー、そしてガノフが立っていた。

▼ロベルタ・カレーラ

「私よりも、あのサボテンを！ "新緑計画"にはあのサボテンが必要なの！」

「お願い、父さんの夢を！ 私はどうなっても良いから！」

▼セリフ：ゲオルギー・ガノフ

「どうもこのお嬢さんは、お前たちのことを深く信頼しているらしい。道中、ずっとお前たちが助けに来るといって、強情を張ってたぞ？」

「仕事相手や依頼人に信頼されるのはハンターの必須条件だ。どうやら、良いハンターになったらしいな」

「今のオレはヴェーダで、お前たちの敵だ。来い！ 言ったろう、ためらうなと」

▼ジャクソン・パーマー

「サボテンも彼女もいただきましたよ。おとなしく降伏してはどうです？」

(拒絶した)「ユニオン出身のハンターは、どうしてみんな頭が固いんだ！ いいでしょう、陸上戦艦ももうすぐ来る。まとめて踏み潰してやる！」

◆結末

マスコンバット戦闘に勝利したならば、シーンを終了すること(*)。エンディングフェイズに移行する。

マスコンバット配置図

		F		
		E		
	B	C	D	
		A		

マスコンバットデータ

敵部隊全体戦力：340
敵部隊全体士気：~~290~~ 350
敵部隊士気変動値：34

A：PC
B：ホバータンク部隊(P325)
C：ヴェーダ・ファランクス(P325)
D：アクトポッド部隊(P325)
E：ガノフ+パーマー(P325)
F：陸上戦艦出現位置

エンディングフェイズ

シーン15：鋼の緑野

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員の統合エンディング。全員登場。

一連の事件が終わって一ヶ月後。"新緑計画"第一段階は成功裏に終わる。

▼描写

そこは今も、一見すると鋼鉄の残骸が転がる荒れ地のままであった。

しかし、"新緑計画"によって汚染が浄化されたことにより、環境の回復は順調に進んでいるようだった。

キミたちと共に現場の視察、そして墓参りに来たロベルタは、汚染の状態を確認すると、防毒マスクをはずす。

輝くような笑顔が、キミたちの目にうつった。

▼セリフ：ロベルタ・カレーラ

「うん。汚染は基準値以下よ。これなら大丈夫ね」

「プロジェクトが成功できたのは、あなたたち、ハンターのおかげね。プロジェクトがダメになりそうになったのも、あのヴェーダのハンターたちのせいだけど」

「だから——そうね。これで、おあいこに。ちゃらにしようと思うの」

「ハンターだからいい人ってことでも、悪い人ってことでもない。いいハンターと、悪いハンターがいるってことで。これでどう？」

「——あ、見て、あれ！　お父さんの墓に、鳥が!?」

◆結末

ロベルタの父が眠る鋼鉄の墓標に、一羽の小鳥が飛んできた。

それを目で追っていたロベルタが、鋼鉄の墓標の傍らに何かを発見して、PCを引っ張っていく。

そこには、小さな緑が芽吹いていた。前に備えたサボテンから蒔かれた種子が、こうして芽生えたのだ。PCが反応を返したら、シナリオを終了すること。

その後

ロベルタを奪還したことにより、プロジェクトの成功はほぼ疑いのないものとなった。その後も技術的にはいくつかの困難があったが、"新緑計画"は順調に進むこととなる。

本シナリオの経験点

本シナリオは、ロベルタを救出して、ゲオルギー・ガノフとジャクソン・パーマーを倒したなら、目的達成となる。目的達成の経験点は5点となる。

プレイレポート：鋼鉄の荒野

このシナリオは「MHE」の主要な舞台となる荒野と自然再生を舞台に、PCとヴェーダが激突するオーソドックスなシナリオである。

●PC④とゲオルギー

オープニングの最初のシーンで、ゲオルギー・ガノフとPCたちは師弟関係にあることが示される。あるプレイではPC④のプレイヤーは彼の設定を受けて、自分はゲオルギーにあこがれてハンターになったのだ、という設定を付加し、GMもこの設定を了承し、クライマックスフェイズではゲオルギーに対して突撃を行なったPC④とゲオルギーが決闘を行なうというシチュエーションが生まれ、大いに盛り上がった。

●中途の情報収集

シーン5〜7では、様々な場所を移動して情報収集を行なうことになる。おおむね書いてある通りに進行させればスムーズに進むはずだが、あるプレイではシーン6での値切り交渉の演出がエキサイトして、交渉に参加しなかったプレイヤーが退屈そうにしている、という状態があった。

そこでGMはシーン7に移動する前に、タウンからタウンへの移動中に無関係なミュータントが襲撃してくるシーンを、エネミーデータを参考に作り出した。その結果、プレイヤーたちはミュータントの発生を環境汚染と結びつけ、この任務の重要性をあらためて実感することになった。

●大気汚染とロベルタ

あるセッションでは、ロベルタのサボテンを見たPC①がみずからのライフパスの設定を元に、「家族を汚染によって失ったためにハンターになった」と語り、個人的にもこのプロジェクトに協力することを約束した。このように、ロベルタの目的とPCのパーソナルクエストやモチベーションをすりあわせられるようにGMは演出するとよい。

●TRS

爆発する工場から脱出するTRSはこの話の山場のひとつである。多くのテストプレイではGMがそれぞれのやり方でスペクタクルを演出し、大いに盛り上がったセッションとなった。

●マスコンバット

クライマックスフェイズはマスコンバットとなる。敵軍に陸上戦艦の増援があるため、PCたちが無理に先制攻撃を仕掛けて痛手を被るケースがあった。このため、ある卓ではGMがPC全員に【INT】のARを行なわせることで、陸上戦艦の登場タイミングを説明することで事なきを得た。また、別のGMはあらかじめ事前のマスターシーンで艦隊の到着時間をはっきりと告げることでこれをしのいだ。

機動性による攻撃・防御修正表

	防御側		
攻撃側	A	B	C
A	SR1	SR2	SR2
B	SR1/2	SR1	SR2
C	SR1/2	SR1/2	SR1

命中部位表　人間

ロールの出目の1の位	部位
1	胴部(クリティカル)
2	頭部
3	左腕部
4	右腕部
5～8	胴部
9～0	脚部

クリティカル表

D10	効果
1	特に追加被害は発生しない。
2	対象はバランスを崩す。クリンナッププロセスまで、対象は命中ロールにSR1/2のロール修正を受ける。
3	対象に隙を作る。クリンナッププロセスまで、対象はリアクションにSR1/2のロール修正を受ける。
4	激しい一撃。最終火力に＋20してダメージを算出すること。
5	多大なダメージ。最終火力に＋20してダメージを算出すること。
6	弱点に直撃。対象の装甲値を無視してダメージを算出すること。
7	効果的な一撃。対象の受ける損傷段階をシフト1する。
8	致命的な一撃。対象の受ける損傷段階をシフト2する。
9	中枢に直撃。対象の【SUV】を3ランク低いものとしてダメージを算出する。
0	中枢を破壊。対象の装甲値を無視し、【SUV】を3ランク低いものとしてダメージを算出する。

格闘アクシデント表

D10	内容
1～3	体勢を崩す。その攻撃は失敗する。
4～6	転倒。格闘回避と機動回避にSR1/4、【MV】が半分に。
7～8	武器が足下(0m離れたところ)に落ちる。素手のときは何もなし。
9	武器が5m離れたところに落ちる。素手のときは関係ない。
10	使用武器が壊れ、1シーン使用不可。

射撃／投擲アクシデント表

D10	内容
1～3	ささいなミス。その攻撃は失敗する。
4～6	射撃武器はジャム。投擲武器ならば武器が取り出せないなど。マイナーアクションを消費しなければその武器を使用できない。
7～8	故障。メジャーアクションで【DEX】のSR1のロールに成功しなければその武器を使用できない。
9	破壊。以後、その武器は使用できない。
10	武器の暴発。固定火力100のダメージを、装甲値無視で武器を持っていた腕(両手なら両手)。または兵装・貨物に受ける。

心理攻撃アクシデント表

D10	内容
1～3	集中失敗。攻撃は失敗する。
4～6	思考ノイズ。クリンナップまですべてのリアクションにSR1/2。
7～8	EXの暴走。頭部に装甲値無視、固定火力60のダメージを受ける。
9	感情暴走。攻撃に使用したマニューバが1シーン使用不可。
10	トラウマの再現。装甲値無視、固定火力100の心理ダメージを受ける。

電子攻撃アクシデント表

D10	内容
1～3	ショック。攻撃は失敗する。
4～6	ノイズ発生。クリンナップまで電子攻撃のリアクションにSR1/2。
7～8	ソフトウェア障害。攻撃に使用したソフトが1シーン使用不可。
9	ハードウェア障害。装甲値無視、固定火力80の電子ダメージを受ける。
10	信号逆流。装甲値無視、固定火力100の心理ダメージを受ける。

火力／装甲種別表

種別	解説
物理	単純な物理的破壊によるダメージ。ほとんどの銃器や格闘武器がこの種別を持つ。
光学	光学兵器によるダメージ。レーザーやビームなどがこの種別を持つ。
貫通	対装甲兵器によるダメージ。ミサイルやロケット弾などがこの種別を持つ。
熱	高熱によるダメージ。火炎や電流による攻撃がこの種別を持つ。
心理	精神的ダメージ。精神攻撃や、イメージファイトにおける意識体への攻撃などがこの種別を持つ。
電子	ネットワークを通して与えられる電子的ダメージ。ハッキングによるサイバーウェアの直接破壊行為などがこの種別を持つ。

対人損傷効果表

部位	損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
頭部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	［死亡］。頭部がサイバーの場合は［戦闘不能］。
胴部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。
	MO	+30	［戦闘不能］。
腕部	LW	+10	特になし
	MW	+10	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/2のロール修正。
	HW	+20	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1/4のロール修正。
	MO	+30	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動不可。
脚部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/2のロール修正。
	HW	+20	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1/4のロール修正。【MV】が1/2。
	MO	+30	［戦闘不能］。

心理損傷効果表

損傷種別	ダメージ修正	効果
LW	+10	焦り。特になし。シーン終了で自然回復。
MW	+20	混乱。1シーン、すべてのロールがSR1/2となる。シーン終了で自然回復。
HW	+30	恐怖。1シーン、すべてのロールがSR1/4となる。シーン終了で自然回復。
MO	+50	喪失。［戦闘不能］。シーン終了で自然回復。

電子損傷効果表

損傷種別	ダメージ修正	効果
LW	+10	処理落ち。特になし
MW	+20	ノイズ。1シーン、キャラクターならすべてのロールが、アイテムならそれを使用したロールがSR1/2となる。
HW	+30	恐怖。1シーン、キャラクターならすべてのロールが、アイテムならそれを使用したロールがSR1/4となる。
MO	+50	クラッシュ。キャラクターなら［戦闘不能］。アイテムなら1シナリオ中、使用不可。

メカニック損傷効果表

部位	損傷種別	次のターンのダメージ修正	効果
本体	LW	+10	特になし
	MW	シフト1	特になし。修理費がフレーム価格の1/4かかる。
	HW	シフト2	特になし。修理費がフレーム価格の1/2かかる。
	MO	シフト3	移動不能。修理費がフレーム価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。
パワープラント	LW	+10	特になし
	MW	+10	メカニックの【MV】が1/2になる。修理費がパワープラント価格の1/4かかる。
	HW	+20	メカニックの【MV】が1/4になる。修理費がパワープラント価格の1/2かかる。
	MO	+30	移動不能。修理費がプラント価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。
ドライブ	LW	+10	特になし
	MW	+10	メカニックの【REF】が1/2になる。〔メカニック〕スキルにSR1/2の修正。修理費がドライブ価格の1/4かかる。
	HW	+20	メカニックの【REF】が1/2になる。〔メカニック〕スキルにSR1/4の修正。修理費がドライブ価格の1/2かかる。
	MO	+30	移動不能。修理費がドライブ価格と同じだけかかる。走行中なら事故表を振ること。

突破力決定チャート	突破力
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が100以上である（重複しない）	＋10
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が200以上である（重複しない）	＋20
胴体、全面、前側面いずれかの装甲値が300以上である（重複しない）	＋30
DCが20以上である	＋5
DCが50以上である	＋10
機動回避できる	＋20
機動性がAである	＋20
機動性がBである	＋10
MVが80以上である	＋10
MVが200以上である	＋20
REFが20以上である	＋5
REFが30以上である	＋10

移動力決定チャート	移動力
MVが1～20	0
MVが21～100	1
MVが101～300	2
MVが300以上	3
REFが30以上	＋1

ストラテジーロール修正チャート	〈戦略／戦術〉達成値
現在の全体士気が敵軍より上	＋10
現在の全体戦力が敵軍より上	＋10
現在の全体戦力が敵軍の3倍以上	＋20
司令官のSYMが15以上	＋10
司令官の〈交渉〉が70%以上	＋10
司令官がイノセント	＋10
勝利すれば多額の報酬が得られる（GMの判断）	＋10
郷土や国土を守る戦いである（GMの判断）	＋10
司令官自身（ヴィークルは含まない）がHW以上の負傷を受けている	－10
このターンに司令官が入れ替わった	－10
前ターンに味方のPCまたはゲストが除去された	－10
補給が十分でない（GMの判断）	－10
疲労し、衛生環境が劣悪である（GMの判断）	－10
部隊に納得のいく報酬が払われていない（GMの判断）	－10
地形情報がない（GMの判断）	－10
極端に寒い・暑い（GMの判断）	－10

戦力決定チャート	戦力値
※ユニットがPC／ゲストである	＋20
MC射程1以上の武器を持っている（準備していなくてもよいが、使用可能な状況であること）	＋10
Ⅳ類火器を持っている（準備していなくてもよいが、使用可能な状況であること）	＋10
部位ひとつの装甲値が100以上である	＋10
部位ひとつの装甲値が200以上である	＋20
部位ひとつの装甲値が300以上である	＋30
機動回避できる	＋10
飛行状態である	＋10
部位ひとつのSUVがJ以上	＋10
部位ひとつのSUVがP以上	＋20
機動性がAである	＋20
機動性がBである	＋10
※アーティフィシャル・ボディである	＋10
突破値が30以上である	＋10
突破値が50以上である	＋20
［コンバット］スキルのうち1つでも101%以上のものがある	＋10
※異能力を使用できる	＋10
※〈イメージファイト〉もしくは〈ソフトウェア〉が70%を越えている（重複しない）。	＋10
※〈イメージファイト〉もしくは〈ソフトウェア〉が150%を越えている（重複しない）。	＋20
※〈戦略／戦術〉が70%を越えている	＋10
※〈土地カン〉が70%を越えている	＋10
※〈トラップ〉が70%を越えている	＋10
7以下のアビリティがある	－10

士気決定チャート	士気値
※ユニットがPC／ゲストである	＋20
※ハンターランクがEである	＋5
※ハンターランクがDである	＋10
※ハンターランクがCである	＋20
※ハンターランクがBである	＋30
※ハンターランクがAである	＋50
※味方にC～Bランクハンターがいる（重複しない）	＋10
※味方にAランクハンターがいる（重複しない）	＋20
突破値が50以上	＋10
※WILが15以上	＋5
※〈精神防壁〉が70%以上	＋10
※〈精神防壁〉が150%以上	＋20

D100	ストラテジーイベントチャート
01-50	特に何事もなかった。
51-53	スコール。種別：レーザーを装備している部隊の戦力はこのターン半減する。この効果は重複しない。
54-55	ただよう不安。味方ユニットはWILのAR1を行ない、失敗すると士気の10%を失う。
56-57	狙撃！　司令官キャラクターは胴体に〈物〉105点の固定ダメージを受ける。機動回避は可能。
58-60	敵の猛烈な反撃！　味方ユニットはREFのAR1を行ない、失敗するとこのターン、移動力がマイナス1。
61-63	敵弾幕の隙を見いだす。このターン、味方ユニットは突破判定がSR2に。
64-65	突破のチャンス。このターン、味方ユニットは移動力が1点上昇する。
66-67	士気高揚。味方ユニットの士気がそれぞれ現在値の10%だけ回復する。
68-70	敵陣崩壊。敵ユニットの中で士気がもっとも低いユニットが戦場から撤退する。複数いた場合、すべて撤退。PC、ゲストには効果なし。
71-73	大声援。戦闘がどこかのハッカーによって衛星中継され、喝采を浴びる。
74-75	雨／雪。種別：レーザーを装備している部隊の戦力はこのターン半減する。この効果は重複しない。
76-77	磁気嵐。このターン、種別：ミサイルは戦力に数えず、突撃に使用することもできない。
78-80	膠着した戦況。このターン、味方ユニットは突破判定がSR1/2に。
81-83	メタルホッパー！　金属イナゴの襲来で視界をふさがれ、このラウンドはすべてのMC射程が0となる。
84-85	大竜巻！　飛行しているユニットの移動力は0となり、飛行ユニットはこのターン自分から突撃を行なえない。
86-87	通信の混乱。味方ユニットはINTのAR1を行ない、失敗するとこのターン、移動力がマイナス1。
88-90	幸運が微笑む。味方ユニットのLUCポイントが1点ずつ回復。NPCには無効。
91-93	致命的な狙撃！　司令官キャラクターは胴体に〈物〉165点の固定ダメージを受ける。機動回避は可能。
94-95	敵の罠に落ちた。このターン、敵軍ユニットは移動力が1点上昇する。
96-97	勝利の予感。味方ユニットの士気がそれぞれ現在値の20%だけ回復する。
98-99	天変地異が襲いかかる！　このターン、すべてのユニットは移動できない。
0	大混乱。後2回振る。

アタックプロセス修正チャート	達成値
味方の戦力が敵軍の1.5倍以上	+10
味方の戦力が敵軍の2倍以上	+20
味方の戦力が敵軍の3倍以上	+40
味方の戦力が敵軍の4倍以上	+60
味方が持つMC射程が、敵の持つMC射程より長い	+30
このターン、味方が一切移動していない	+20
現在の全体士気が敵軍より上	+10
補給が十分でない（GMの判断）	−10
疲労し、衛生環境が劣悪である（GMの判断）	−10
このターンに司令官が入れ替わった	−10
前ターンに味方のPCまたはゲストが除去された	−10

突撃結果チャート	影響
MO以上の負傷を受けた（武器や装備品は除く）	負傷したユニットを除去、さらに所属陣営の全体士気−2D10
HWを受けた（すでに負傷していた場合は含まない）	負傷したユニットの士気を現在値の50%に
一切ダメージを受けず敵を倒した	所属陣営の全体士気+2D10
1ラウンドで敵を倒した	所属陣営の全体士気+2D10

1D10	NPC攻撃処理チャート
1-5	戦力の低い側だけが一方的に除去される
6-8	双方、一番戦力の少ないユニットひとつを除去する
9-0	戦力の高い側が最大戦力のユニットひとつを除去する

1D10	敗者運命チャート
1	奇跡的に無傷で生き延びた。いずれ復讐の機会もあるだろう。
2	ランダムな部位にLWを負う。
3	戦力決定に使っていた武器が破壊される。
4	ランダムな部位にMWを負う。
5	外見に影響するような傷を負う。治療するなら$3000。
6	ランダムな部位にHWを負う。
7	着用している防具すべてが破壊される。衣服は壊れない。
8	ランダムな部位にMOを負う。
9	ランダムに決定した能力値ひとつを、永久に1点失う。
0	残念ながら、君は死んでしまった。

空中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1～3	兵装／貨物	メカニックが装備している一番 ENC の大きい武器ひとつが戦闘終了時まで使用不能になる。武器がない場合はメカニックオプションが使用不能になり、それもない場合は一番 ENC の重い貨物（乗客をのぞく）が失われる。
4～6	操作不能	メカニック本体にMWダメージ。操縦者は適切な[メカニック]スキルでSR1/4のロールを行ない、成功したら体勢を立て直せる。失敗した場合、次のクリンナッププロセスまで、回避をふくめた一切の行動を取ることができない。
7・8	不時着	メカニック本体にHWダメージ。次のクリンナッププロセスまで、回避をふくめた一切の行動を取ることができない。
9	墜落	メカニック本体にMOダメージ。すべての乗員は、墜落のショックによってランダムな部位に〈物〉155の固定ダメージを受ける。このダメージは機動回避可能である。
0	爆発	メカニックが爆発し、完全に破壊される。すべての乗員は、爆発と落下によって胴体に〈熱〉205の固定ダメージを受ける。このダメージは機動回避可能だが、SRに1/4の修正がある。

水上／水中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1～3	横揺れ	次のクリンナッププロセスまで、このメカニックに乗っているキャラクターの行なうすべての〔メカニック〕ロールに1/2の修正が与えられる。
4～6	兵装／貨物	メカニックが装備している一番 ENC の大きい武器ひとつが戦闘終了時まで使用不能になる。武器がない場合はメカニックオプションが使用不能になり、それもない場合は一番 ENC の重い貨物（乗客をのぞく）が失われる。
7・8	横転	メカニック本体にMWダメージ。操縦者は適切な[メカニック]スキルでSR1/4のロールを行ない、成功したら体勢を立て直せる。失敗した場合、次のクリンナッププロセスまで、回避をふくめた一切の行動を取ることができない。
9	激突	メカニック本体に〈物〉255の固定ダメージ。
0	爆発	メカニックが爆発し、完全に破壊される。すべての乗員は、爆発によって胴体に〈熱〉155の固定ダメージを受ける。このダメージは機動回避可能だが、SRに1/4の修正がある。

地上メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1～3	接触	メカニック本体にLWダメージ。
4～6	兵装／貨物	メカニックが装備している一番 ENC の大きい武器ひとつが戦闘終了時まで使用不能になる。武器がない場合はメカニックオプションが使用不能になり、それもない場合は一番 ENC の重い貨物（乗客をのぞく）が失われる。
7・8	スピン	メカニック本体にMWダメージ。操縦者は適切な[メカニック]スキルでSR1/4のロールを行ない、成功したら体勢を立て直せる。失敗した場合、次のクリンナッププロセスまで、回避をふくめた一切の行動を取ることができない。
9	激突	メカニック本体に〈物〉255の固定ダメージ。次のクリンナッププロセスまで、回避をふくめた一切の行動を取ることができない。
0	爆発	メカニックが爆発し、完全に破壊される。すべての乗員は、爆発によって胴体に〈熱〉155の固定ダメージを受ける。このダメージは機動回避可能だが、SRに1/4の修正がある。

バイク命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8	兵装・貨物
9・0	乗員

ワゴン命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

シェルキャリア命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9	兵装・貨物
0	乗員

バギー命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

インセクター命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7~9	ドライブ
0	乗員

ポケットタンク命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6・7	パワープラント
8・9	ドライブ
0	兵装・貨物

ホバータンク命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	パワープラント
8	ドライブ
9・0	兵装・貨物

装甲車命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7・8	ドライブ
9・0	兵装・貨物

トレーラー命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6	ドライブ
7~9	兵装・貨物・カーゴ
0	乗員

戦車命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7・8	ドライブ
9・0	兵装・貨物

ヘリ命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

VTOL　命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9	兵装・貨物
0	乗員

ボート命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~7	本体
8	パワープラント
9	ドライブ
0	兵装・貨物

コンバットシェル命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7	ザック
8	ドライブ
9・0	兵装

可変・重コンバットシェル命中部位表

1	本体(クリティカル)
2~6	本体
7・8	ドライブ
9・0	兵装・貨物

戦闘結果表 1

	SUV												
火力	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
01~05													
06~15												無傷	
16~25													
26~35													
36~45													
46~55													
56~65													
66~75													
76~85												LW	
86~95													
96~105													
106~115												MW	
116~125													
126~135													
136~145												HW	
146~155													
156~165												MO	
166~175													
176~185													
186~195												KL	
196~205													
206~225													
226~245													
246~265													
266~285													
286~305													
306~325													
326~345													
346~365													
366~385													
386~405													
406~													
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

戦闘結果表2

火力 \ SUV	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
01~05													
06~15													
16~25													
26~35													
36~45													
46~55													
56~65													
66~75													
76~85													
86~95													
96~105													
106~115													
116~125													
126~135													
136~145													
146~155													
156~165													
166~175													
176~185													
186~195													
196~205													
206~225													
226~245													
246~265													
266~285													
286~305													
306~325													
326~345													
346~365													
366~385													
386~405													
406~													
	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

《セッションシート》

ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

1
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

2
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

3
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

4
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

5
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

6
キャラクター名	プレイヤー名	備考	
ハンタークラス	ハンターランク	【REF】	得た経験点 点

Table

合計 点

÷3（端数切り上げ）□

÷プレイヤー人数□

合計 点

場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった □1点

合計

GMの得る経験点 点

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

《ビジネスシート》

カンパニー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日 付	

必要経費	金額	売上(報酬)	金額
経費総額		売上総額	

収益(売上総額ー経費総額)

分配金(収益÷カンパニー人数)

借金(マイナス収益÷カンパニー人数)

※借金は収益がマイナスの場合のみ発生。

メタルヘッドエクストリーム
METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	
種別	

サイズ		(　　)
機動性		(　　)
REF		(　　)
STR		(　　)
MV		(　　)
ACL		(　　)
BRK		(　　)
TP	兵装・装甲	(　　)
	貨物・乗客	(　　)
乗員数		(　　)

フレーム	パワープラント	ドライブ

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面／前側面		
上面		
DC		
開放状態		

本体

SUV		電子SUV
ダイス目		
□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
□HW	シフト2	特になし
□MO	シフト3	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

ダイス目		SUV
□LW	+10	SUV
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目

乗員

ダイス目

ダイス目	部位

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式／ハードポイント			対空		対地		備考	

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式／ハードポイント			対空		対地		備考	

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式／ハードポイント			対空		対地		備考	

メカニックアクセサリーなど

METAL HEAD EXTREME

《ターミナルシート》

ターミナル名		【ENC】		【MEM】	
メーカー名		【REF】		【MC】	
種別		【電子SUV】			
外見サイバーイメージ					

ターミナル

名称	種別	ENC	REF	MEM	電子SUV	スロット	備考

ターミナルオプション

スロット

名称	備考

電子損傷

損傷種別	ダメージ修正	効果
□LW	+10	特になし
□MW	+20	シーン中、全SRI/2
□HW	+30	シーン中、全SRI/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	破壊	死亡

ウェポンソフト&マジックソフト

名称	MEM	スキル	火力	アクシデント	命中修正	限界	備考

アーマーソフト

名称	MEM	装甲値	備考

ユーティリティソフト

名称	MEM	タイミング	備考

MEMO

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

《マスコンバットシート》

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							
I							

敵軍初期全体士気値

士気値

士気変動値

PC初期全体士気値

士気値

士気変動値

METAL HEAD EXTREME
メタルヘッドエクストリーム

Target Range Sheet 《ターゲットレンジシート》

ターゲット	

ターゲッティング・トラック

Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear
Start				Clear

レンジ	レンジスキル	TRロール修正	レンジ内容
5			
4			
3			
2			
1			

リミット

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

マーカー進行表

達成値	01～25	26～50	51～75	76～100	クリティカル
進めるトラック数	1	2	3	4	5

索引

【サ行】

【タ行】

あとがき

初版の『メタルヘッド』、その約10年後に『メタルヘッド・マキシマム』が発表され、そしてさらに10年を待たずして、今、『メタルヘッド・エクストリーム』を世に送り出すことができた。

現実世界で年数を経るのと連動して、初版で2150年代を想定していたものがマキシマムで2160年代、エクストリームでは2170年代を舞台に設定している。

システム面では今回、ネットへのアプローチがさらに大きく変わって、ネットライナーがよりプレイしやすくなった。

プレイスタイルにもよるだろうが、「電子戦」をかけられる際、ネットライナーがせめているラーがいないとチームは守りきれない。逆に、正面から手が出せない軍団相手でもネットライナーがいれば、一転して有利に戦うことができる。マスコンフリクトでも電子戦能力は戦争の趨勢に大きく関わるのである。

単独であれば『ニアストライク』（初版のサプリメント作品）のような遊び方も提示できた。あれはあれでひとつの方向性で、少なくともメタルヘッド世界では、情報収集を「ダイスのひと振り」で解決するような軽いものにしないというポリシーがあった。

それにしても、ずっと「必要なプレーヤーだが、実際にはサイバースペース内での活躍はいまひとつ」「サイバースペース戦の間は他のプレイヤーが暇になる」といった、ネットライナーについて悩んでいた事項がようやく解決したように思える。

これは今回採用されたTRSにも言えることで、GMがうまくTRSシートを作成すれば、サイバースペースでの活動とリアル戦を同時に「チーム」で連携／協力して行うこともできるはずだ。

さて、TPRGのヒット作は本作のようにリニューアルがかけられることがあるが、メタルヘッドもその仲間と認めてもらえているようで光栄な限りである。

特にエクストリームはこれで3作目、初版の発表から数えて18年目だ。子供が大人になるくらいの年月までファンに支えていただけたことは事実であり、みなさんに感謝を捧げたい。

しかし、長々と命脈を保っているというのは、ガンダムとかマクロス並みの寿命ではないか。メタルヘッドはすごいな、ともはや他人事のように思うのであった。

生みの親は私ではあるのだが、多くの人の手でブラッシュアップされ、再構築されることで、メタルヘッドは命を吹き込まれ、生き続けているのだろう。どうも、自分の作品／自分の一部というより、我が子／別人格のような感覚である。

今回、スタッフでデザイン参加してもらった小太刀、三輪、高橋、梶岡（敬称略）らはTRPGファンからプロとなった売り出し中の若者たちである。特に小太刀は生まれて初めて買ったボックスTRPGが『メタルヘッド』だそうで、原作者として単純に感動した。

彼らのような、若くて柔軟性があり、実際にやり込んだプレイヤーがデザインサイドに回り、協力してくれてこそ、エクストリームはすばらしい作品として完成できたのだと思う。

余談だが、（他作品オリジナルのシステムである）TRSについて、導入を決めたのは私である。これはスリリングな局面を表現するのに適したシステムだと思う。TRSがもっと普及し、さまざまな作品の中で進化していけばいいな、と思っているくらいだ。採用については、かねて交流のあるデザイナーの狩岡源氏とお話しをして快諾をいただいた。

本年は、数ヶ月先触れて『メタルヘッドd20』（ホビージャパン刊）、『虹の天使フリーアイ』（同社メール・復刊）も発表でき、『メタルヘッド・エクストリーム』とそろい踏みして、はからずも「メタルヘッド祭」の年となった。

ところで、今までのところ、メタルヘッドは毎度10年ほどで復活を果たしてきている。どこかのホラー作品のモンスターのようだが、ファンの心の中の「なにか」が10年くらいかけて凝結することで、またいつの日にか、新作メタルヘッドを発表できることを願う。

高平鳴海

METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	シトロアン　FV-04Kbis“ファイティング・アミーゴ”
種別	ワゴン

サイズ		2	(2)
操縦性		B	(B)
REF		7	(7)
STR		—	(—)
MV		45	(45)
ACL		0	(0)
BRK		10	(10)
TP	兵装・装甲	10	(250)
	貨物・乗客	200	(300)
乗員数		6	(6)

フレーム	パワープラント	ドライブ
標準フレーム	水素エンジン	V2型標準

本体

SUV N	電子SUV R	
ダイス目 4(クリティカル)、2~6		
□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
□HW	シフト2	特になし
□MO	シフト3	移動不能
□KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目 7		SUV I
□LW	+10	
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面/前側面	100(ファイバニウム)	物、貫、光、熱
上面	20(ファイバニウム)	物、貫、光、熱
DC	20	
開放状態	セミオープンタイプ	

ドライブ

ダイス目 8		SUV G
□LW	+10	
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目　9

乗員

ダイス目　0

ダイス目	部位

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式/ハードポイント				対空		対地		備考
武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式/ハードポイント				対空		対地		備考
武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式/ハードポイント				対空		対地		備考

メカニックアクセサリーなど

簡易トイレ　【SUV】:G　【電子SUV】:E　P151

METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	フラゼッタ　GT-15D“フォッカー”
種別	コンバットシェル

サイズ		1	(1)
操縦性		C	(A)
REF		7	(42)
STR		50	(50)
MV		4	(120)
ACL		0	(30)
BRK		0	(10)
TP	兵装・装甲	9	(200)
	貨物・乗客	—	(—)
乗員数		1☆	(1☆)

フレーム	パワープラント	ドライブ
標準フレーム	—	専用

本体

SUV K	電子SUV T	
ダイス目 4(クリティカル) 2~6		
□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
□HW	シフト2	特になし
□MO	シフト3	移動不能
□KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目		SUV
□LW	+10	
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面/前側面	50(ファイバニウム)	物、貫、光、熱
上面		
DC	0	
開放状態	クローズタイプ	

ドライブ

ダイス目 8		SUV J
□LW	+10	
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目　9

乗員

ダイス目　0

ダイス目	部位
7	ザック(F)

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
12.7mmガトリングガン“スタンダード”	50	〈物〉80	A10	20	0~50 *30　51~200 100	89	K	145
搭載方式/ハードポイント	片手			対空 ○		対地 ○		備考 P096
武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
ATMランチャー“エピメテウス”×2	*3	〈貫〉200	S	1	0~50　51~200 162 201~500 182　501~1000 162	96	M	305
搭載方式/ハードポイント	腕×2			対空 ○		対地 ○		備考 レーダー誘導 サイズ1以下攻撃不可　P091
武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
120mm無反動砲“ジブラルタレ”	25	〈貫〉*80	S	1	0~50 72　51~200 42	96	J	255
搭載方式/ハードポイント	肩			対空 ○		対地 ○		備考 装填にメジャー必要、サイズ*以下攻撃不可　P090

メカニックアクセサリーなど

簡易ホバーザック　【SUV】:F　【電子SUV】:P　30分持続、TP以外は()内のデータを使用する　P153
ハードパック(脚/スタンダード予備弾、エピメテウス予備弾格納)　P154
ハードパック(脚/スタンダード予備弾、ジブラルタル予備弾×2格納)　P154
光学センサ　ジブラルタルに装備　修正済み　P100
CSMC:搭載火器編〈搭載火器〉SR+20　修正済み　P155
TDU15000　【電子SUV】上昇　修正済み
スタンダード予備弾×2(ENC8×2　$220×2)ハードパックに格納
ジブラルタル予備弾×2(ENC5×2　$1000×2)ハードパックに格納
エピメテウス予備弾(ENC8　$3000)　ハードパックに格納

METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	GAZ 110B"サイア"
種別	バギー

サイズ	2	(2)
機動性	B	(B)
REF	9	(9)
STR	―	(―)
MV	45	(45)
ACL	0	(0)
BRK	0	(0)
TP 兵装・装甲	13	(300)
TP 貨物・乗員	99	(250)
乗員数	6☆	(6☆)

フレーム	パワープラント	ドライブ
標準フレーム	水素エンジン	V2型標準

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面/前側面	120(ファイバニウム)	物、貫、光、熱
上面		
DC	20	
開放状態	セミオープンタイプ	

本体

SUV O　電子SUV W

ダイス目	1(クリティカル)、2~5	
□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
□HW	シフト2	特になし
□MO	シフト3	移動不能
□KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目 6		SUV G
□LW	+10	
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

ダイス目 7		SUV G
□LW	+10	
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目　8、9

乗員

ダイス目　0

ダイス目	部位

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
ATMランチャー"エピメテウス"	13	〈貫〉200	S	1	1~50 ― 51~200 148 201~500 168 501~1000 148	96	M	305
搭載方式/ハードポイント	ブロップ		対空	○	対地	○	備考	レーダ 誘導、サイズ1以下攻撃不可 P091
7.62ミニガン SG25	20	〈物〉70	A6	32	1~20 158 21~50.118	97	H	125
搭載方式/ハードポイント	ブロップ		対空	○	対地	○	備考	P089
搭載方式/ハードポイント			対空		対地		備考	

メカニックアクセサリーなど

自動給弾システム×2　タイミング:マイナー(ENC5×2 【SUV】:G 【電子SUV】:G)
※エピメテウスとSG25をマイナーで給弾可。 P152
エピメテウス予備弾×4(ENC8×4 $3000×4)
SG25予備弾×2(ENC8×2 $1200×2)
簡易トイレ 【SUV】:G 【電子SUV】:E P151
TDU15000 【電子SUV】上昇 修正済み(ENC1) P102
地上車修理工具セット 〈修理メンテナンス〉SR2(ENC3、P105)

METAL HEAD EXTREME

《メカニックシート》

メカニック名	
素体メカニック	コンダ/AM1000 "サラマンダー"
種別	バイク

サイズ	1	(1)
機動性	A	(A)
REF	17	(17)
STR	―	(―)
MV	80	(80)
ACL	15	(15)
BRK	20	(20)
TP 兵装・装甲	22	(90)
TP 貨物・乗員	30	(30)
乗員数	2	(2)

フレーム	パワープラント	ドライブ
標準フレーム	水素エンジン	V1型標準

ドライブ

装甲面	装甲値	装甲種別
全面/前側面	30(ファインステンレス)	物、光、熱
上面		
DC	0	
開放状態	オープンタイプ	

本体

SUV H　電子SUV Q

ダイス目	1(クリティカル)、2~4	
□LW	+10	特になし
□MW	シフト1	特になし
□HW	シフト2	特になし
□MO	シフト3	移動不能
□KL	破壊	破壊

パワープラント

ダイス目 5		SUV F
□LW	+10	
□MW	+10	[ACL]1/2
□HW	+20	[ACL]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

ドライブ

ダイス目 6,7		SUV D
□LW	+10	
□MW	+10	[REF]1/2
□HW	+20	[REF]1/4
□MO	+30	移動不能
□KL	破壊	破壊

兵装・貨物

ダイス目　8

乗員

ダイス目　9,0

ダイス目	部位

ドライブ

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離/命中修正	アクシデント	電子SUV	限界
搭載方式/ハードポイント			対空		対地		備考	
搭載方式/ハードポイント			対空		対地		備考	
搭載方式/ハードポイント			対空		対地		備考	

メカニックアクセサリーなど

CSD 種別:スモーク ENC:8 【電子SUV】:E 効果時間3ターン 有効範囲:メカ周囲
※使用者を対象にした射撃にSR1/2。使用者の移動か機動回避で効果消失。使い捨て P150

METAL HEAD EXTREME

《ターミナルシート》

ターミナル名		【ENC】	2	【MEM】	100
メーカー名	テクノニクス	【REF】	45	【MC】	0
種別	パーソナルデッキ	【電子SUV】	F		
外見サイバーイメージ					

ターミナル

名称	種別	ENC	REF	MEM	電子SUV	スロット	備考
パソテックNE	パーソナルデッキ	2	45	100	F	2	P158

ターミナルオプション

スロット 2

名称	備考
増設メモリL	MEM+40(計算済み) P160
ナウマン式演算クリスタル	REF+10(計算済み) P160

電子損傷

損傷種別	ダメージ修正	効果
□LW	+10	特になし
□MW	+20	シーン中、全SR1/2
□HW	+30	シーン中、全SR1/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	破壊	死亡

ウェポンソフト&マジックソフト

名称	MEM	スキル	火力	アクシデント	命中修正	限界	備考
ファイアオーブ	5	〈ソフトウェア〉	〈電〉130(固定)	86	−20	130	LW以上のダメージで、次ダメージが1段階シフト。使い捨て。2個所持。 P164
アイスオーブ	15	〈ソフトウェア〉	〈電〉120(固定)	86	−20	120	LW以上のダメージで、次ダメージが1段階シフト。使い捨て。2個所持。 P164
シキガミ	10	〈ソフトウェア〉	〈電〉170(固定)	86	+30	170	使用にマイナ 必要、使い捨て。2個所持 P164

アーマーソフト

名称	MEM	装甲値	備考
ブラックジャケット	20	+20	P163

ユーティリティソフト

名称	MEM	タイミング	備考
フォースフィールド	20	常時	〈ソフトウェア〉電子防御可能。 P166

MEMO

《マテリアフォーム》使用時は【REF】がターミナルのものである45となる。
ソフトウェアのメモリ合計 100
使い捨てソフトウェアの価格
ファイアオーブ($1000) アイスオーブ($6000) シキガミ($5000)

《ゴレゾンゲシュタルト》使用時 セルラ ターミナルが5個破壊され そのターン中【電子SUV】がFとなり、【REF】+15、ネットワークアクションの達成値+50 マジックソフトの火力、限界火力が+50される。

METAL HEAD EXTREME

《ターミナルシート》

ターミナル名		【ENC】	5	【MEM】	200
メーカー名	王立電子研	【REF】	50	【MC】	30
種別	パーソナルデッキ	【電子SUV】	G		
外見サイバーイメージ					

ターミナル

名称	種別	ENC	REF	MEM	電子SUV	スロット	備考
メガリスクーン	パーソナルデッキ	5	50	200	G	3	P158

ターミナルオプション

スロット 3

名称	備考
マインドチップ600	MC+30(計算済み) P159
増設メモリL	MEM+40(計算済み) P160
ナウマン式演算クリスタル	REF+10(計算済み) P160

電子損傷

損傷種別	ダメージ修正	効果
□LW	+10	特になし
□MW	+20	シーン中、全SR1/2
□HW	+30	シーン中、全SR1/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	破壊	死亡

ウェポンソフト&マジックソフト

名称	MEM	スキル	火力	アクシデント	命中修正	限界	備考
ウイングソード	50	〈イメージファイト〉	〈電〉80	86	+10	300	P161
アイスオーブ	15	〈ソフトウェア〉	〈電〉120(固定)	86	−20	120	LW以上のダメージで、次ダメージが1段階シフト。使い捨て。2個所持。 P164

アーマーソフト

名称	MEM	装甲値	備考
スーツアーマー	60	+40	P163

ユーティリティソフト

名称	MEM	タイミング	備考
エレクシル	5	メジャー	電子損傷1段階治療。MOまで有効。使い捨て P155
ミラーディフレクター	5	損害決定ステップ	最終火力−40、使い捨て。2個所持 P155
ケムリダマ	5	常時	〈ソフトウェア〉電子防御可能。 P155
スタンピート	5	常時	〈※イメージファイト〉で電子防御可。達成値+30、使い捨て。2個所持 P166

MEMO

《マテルフォーム》使用時は【REF】と【電子SUV】がターミナルのものである50とGになる。
ソフトウェアのメモリ合計:170
使い捨てソフトウェアの価格
アイスオーブ($6000)、エレクシル($4000)、ミラーディフレクター($5000)、スタンピート($5000)

本ルールブックのオープニングコミックなどに登場するキャラクター、スティレット（原案：チャクラ厨さま）は株式会社ホビージャパンさまのご了承のもと、使用させていただきました。

METAL HEAD EXTREME メタルヘッドエクストリーム

2008年6月10日　初版第1刷発行

著者　高平鳴海（たかひらなるみ）／ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
編集　株式会社アークライト
デザイン　株式会社アークライト
発行人　大貫尚雄
発行所　株式会社 新紀元社
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-19 楠本第3ビル4F
TEL：03-3291-0961　FAX：03-3291-0963
郵便振替 00110-4-27618
http://www.shinkigensha.co.jp/
印刷・製本　三共グラフィック株式会社

ISBN978-4-7753-0597-3
Printed in Japan
30-2007-12-04

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

《レコードシート》

キャラクター名	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

パンドラ

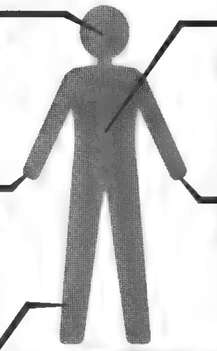
名称	タイミング	効果
		P
		P
		P
		P
		P

頭部

2		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	[PER]SRI/2
□HW	+20	[PER]SRI/4
□MO	+30	死亡／戦闘不能

胴部

(1)·5·6·7·8		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	[DEX]SRI/2
□HW	+20	[DEX]SRI/4
□MO	+30	戦闘不能



右腕部

4		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	右腕使用SRI/2
□HW	+20	右腕使用SRI/4
□MO	+30	死亡／使用不可

左腕部

3		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	左腕使用SRI/2
□HW	+20	左腕使用SRI/4
□MO	+30	死亡／使用不可

ラックポイント

[LUC]

	□□□ □□□ □□□
	□□□ □□□ □□□

脚部

9·0		
□LW	+10	SUV
□MW	+10	[REF]SRI/2
□HW	+20	[REF]SRI/4[MV]1/2
□MO	+30	死亡／戦闘不能

心理

□LW	+10	SUV
□MW	+20	SRI/2
□HW	+30	SRI/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	—	死亡

電子

□LW	+10	SUV
□MW	+20	SRI/2
□HW	+30	SRI/4
□MO	+50	戦闘不能
□KL	—	死亡

弾数表

武器名	弾数
	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

経験点表(端数切り上げ)

・セッションに最後まで参加した	□	点
・セッションの目的を達成した	□	点
・パーソナルクエストを表現した	□	点
・登場したシーンの数÷3(端数切り上げ) □□□ □□□ □□□		点
・すばらしい活躍をした	□	点
・他の参加者を助ける発言や行動をした	□	点
・セッションの進行を助けた	□	点
・会場の手配、連絡、スケジュール調整を行った	□	点
経験点合計		点

コネクション

コネクション	関係

GMの署名

メモ

クリティカル表

D10	効果
1	追加被害なし
2	そのターン、対象は命中ロールSRI/2
3	そのターン、対象はリアクションSRI/2
4	最終火力に+20
5	最終火力に+50
6	対象の装甲値無視
7	損傷段階シフト1
8	損傷段階シフト2
9	3ランク下の[SUV]でダメージ算出
0	装甲値無視、3ランク下の[SUV]でダメージ算出

高度なロール表

ロール修正	達成値への修正
SRI/2	達成値×2
SRI/4	達成値×4
SRI/8	達成値×8

高度なロール表

攻撃側＼防御側	A	B	C
A	SRI	SR2	SR2
B	SRI/2	SRI	SR2
C	SRI/2	SRI/2	SRI

メタルヘッドエクストリーム

METAL HEAD EXTREME

《キャラクターシート》

ランク	

キャラクター名		年齢	
		性別	

プレイヤー名		使用経験点	

ハンタークラス	

パンドラ	
	P
	P
	P

出身	

外見	瞳の色	髪の色
	肌の色	身長

アビリティ	元値	AR
STR		
REF		
DEX		
INT		
PER		
WIL		
SYM		
LUC		

SUV		電子	
頭部		胴部	
右腕部		左腕部	
脚部		心理	

状態	ペナルティ	荷重制限	MV
無荷	—	[STR]=	
軽荷	—	[STR]×2=	
重荷	SR1/2	[STR]×3= 4	

出自		特徴	
前歴		スキル修正	
経験		パーソナルクエスト	
邂逅		コネクション	

アイテム

合計ENC	

所持金		借金	

アビリティ

【STR】/AR	【REF】/AR	【DEX】/AR	【INT】/AR	【PER】/AR	【WIL】/AR	【SYM】/AR	【MV】
/ %	/ %	/ %	/ %	/ %	/ %	/ %	

名称			スキル	SR
●カテゴリ：アクション				
□アスレチック	【REF】	(　　)		
□※高速機動	なし	(　　)		
□投擲	【DEX】	(　　)		
●カテゴリ：エージェント				
□隠密	【PER】	(　　)		
□土地カン	【PER】	(　　)		
□追跡／逃走	【PER】	(　　)		
●カテゴリ：コミュニティ				
□芸能芸術(　　　　)	【SYM】	(　　)		
□芸能芸術(　　　　)	【SYM】	(　　)		
□交渉	【SYM】	(　　)		
□ゴシップ	【SYM】	(　　)		
●カテゴリ：コンバット				
□※重火器	【DEX】	(　　)		
□小火器	【DEX】	(　　)		
□素手戦闘	【REF】	(　　)		
□※搭載火器	【PER】	(　　)		
□※特殊武器	【REF】	(　　)		
□ナイフコンバット	【REF】	(　　)		

名称			スキル	SR
●カテゴリ：コンピュータ				
□アクセス	【INT】	(　　)		
□※イメージファイト	【WIL】	(　　)		
□ソフトウェア	【INT】	(　　)		
●カテゴリ：サイオニクス				
□※EX	【WIL】	(　　)		
□精神防壁	【WIL】	(　　)		
●カテゴリ：テクノロジー				
□医療技術	【INT】	(　　)		
□鑑定	【PER】	(　　)		
□専門知識(　　　　)	【INT】	(　　)		
●カテゴリ：ミリタリー				
□トラップ	【DEX】	(　　)		
□※戦略／戦術	【WIL】	(　　)		
●カテゴリ：メカニック				
□※コンバットシェル	【REF】	(　　)		
□※修理メンテナンス	【INT】	(　　)		
□ドライビング	【REF】	(　　)		
□※ナビゲート(　　　　)	【REF】	(　　)		
□※ナビゲート(　　　　)	【REF】	(　　)		

マニューバ

名称	種別	タイミング	スキル	修正	対象	射程	代償	効果

武器／防具

武器名	ENC	火力	発射方式	弾数	距離／距離修正	アクシデント	電子SUV	限界火力	備考
					/ / /				
					/ / /				
					/ / /				

防具名	効果箇所	ENC	電子SUV	装甲	備考

サイバーウェア

頭部(IP：　　)	胴部(IP：　　)
右腕部(IP：　　)	脚部(IP：　　)
左腕部(IP：　　)	全身(IP：　　)

METAL HEAD
EXTREME

西暦2170年――
世界の戦いは
より過激(エクストリーム)に
続いている!!

9784775305973

1920076047008

ISBN978-4-7753-0597-3

C0076　¥4700E

発行■新紀元社

定価 本体4700円（税別）

ハンターVSハンター

『メタルヘッド・マキシマム』（ゲーム・フィールド刊）の時代から10年が経過した西暦2170年が、本作『メタルヘッドエクストリーム』の舞台だ。

ハンターギルドの上部組織である「ユニオン」から分かれ、新たに誕生した過激派組織「ヴェーダ」が台頭するとともに、世界はさらなる混迷の戦国時代へと向かう！　"ハンター VS ハンター"。この混迷の時代、生き残った者が正義となる!!

新たなルール

ターゲットレンジシステム

ドラマチックな一瞬を再現するときに、たった1回のダイスロールでは物足りないこともある――。『ガンドッグ』でもお馴染みの継続判定ルールを本作にも実装した！　激しいチェイスや息詰まる交渉などをエキサイティングに再現!!

マスコンバット

西暦2170年のバトルは、チームVSチームではおさまらない！

空を埋め尽くすほどの戦闘機部隊、海を真っ黒に染める大艦隊、タウンをのみ込むほどのミュータント。これらとの戦闘を処理するために用意された大規模戦闘ルールだ！

銃器・武装・メカニック

『メタルヘッド』の大いなる魅力のひとつに、豊富な銃器・武装やメカニックのデータがあるといえるだろう。本作でも、もちろん膨大な量のデータを掲載している！　これらの武装やメカニックを状況に応じて使い分けてこそ、一流のハンターと言えるだろう!!